

май 2008 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

Виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 08005

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзоры
Sam & Max: Season Two
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm
Tom Clancy's: Rainbow Six – Vegas 2
Тургор

Приставки
Uncharted: Drake's Fortune
Army of Two

Кино
Искупление
Хортон
Супергеройское кино
Беги, толстяк, беги
Никогда не сдавайся
Индиго

Новинки локализаций
Lost: Via Domus
Assassin's Creed: Director's Cut Edition
Nancy Drew: Legend of the Crystal Scull
Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm

Пыльные полки
Oddworld: Abe's Oddysee

Недорого и сердито
Рули Defender Adrenaline и Defender Adrenaline Turbo

Итоги
Конференция Разработчиков Компьютерных Игр 2008

Тургор

"Тургор" как глоток свежего воздуха для тех, кто по горло сыт линейными коммерческими блокбастерами: необычная, угрюмая атмосфера ненужности, борьбы за выживание и полной неопределенности будущего...

Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm

Sam & Max

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Command & Conquer 3 Kane's Wrath

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем привет! Отметив, как полагается, сотый номер "Виртуальных радостей", редакция газеты... нет, не уехала в отпуска на Канары, а продолжила свою работу. Благо, работать в апреле стало заметно веселее — в Москве состоялась ежегодная Конференция Разработчиков Игр, случилось несколько важных релизов, а издатели анонсировали немало интересных проектов. Вся эта "движуха" вполне традиционна — перед летним затишьем игровая индустрия пребывает на легком подъеме, который уступает разве что осеннему наплыву хитов. Впрочем, не станем утомлять вас прописными истинами и приступим к краткому обзору нового номера.

Начнем с самого что ни на есть эксклюзива — на страницах x и x вас ожидает отчет с прошедшей в "Космосе" КРИ-2008. Три под завязку насыщенных событиями дня не прошли мимо нашего корреспондента, который внимательно слушал разработчиков, отделял зерна от плевел в речах издателей и внимательно рассматривал потенциальные хиты. Особого внимания заслуживает КРИ Awards, которая состоялась в последний день мероприятия и прошла довольно весело.

Дальше по курсу — обзоры новинок, которых в этом месяце было не то чтобы много, но количество компенсировалось качеством. Любителям решительных действий предлагаются стратегии Command & Conquer 3: Kane's Wrath (стр. 15, 17) и Warhammer 40000: Dawn of War — Soulstorm (стр. 16-17), а также весьма бодрый тактический экшен Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas 2 (стр. 14-15). Несмотря на тот факт, что все вышеперечисленные проекты являются аддонами/продолжениями более ранних хитов, разработчики приложили немало усилий, чтобы сделать игры лишь отдаленно похожими на оригинал.

Желающим чего-нибудь более оригинального, концептуального и желательно с приставкой "indie", стоит обратиться к обзору "Тургора", который расположился на стр. 12-14. Проект от авторов незабываемой survival-адвенчуры "Мор. Утопия" вполне ожидаемо получился крайне неоднозначным, далеко не бесспорным, но, вне всяких сомнений, инновационным. Последним в списке рецензий выступает интерактивный ситком Sam & Max: Season Two (стр. 11) — об этом начинании Telltale Games вы наверняка уже слышали, так что не станем заострять на нем внимание.

Кратко об остальных достопримечательностях номера. После долгого отсутствия оживает рубрика "Приставки" — об этом свидетельствуют обзоры адвенчуры Uncharted: Drake's Fortune и командного шутера Army of Two (стр. 18-19). "Новинки локализаций", "Радость чтения", "Кино", "Недорого и сердито", "Анонсы" — мы надеемся, что вы успели привыкнуть к этим рубрикам и ни в коем случае не обделите их своим вниманием.

На этом все, играйте только в хорошее (автор этих букв многозначительно косится на диск с недавно появившейся "King's Bounty: Легенда о рыцаре"), читайте свежий номер "Виртуальных радостей". И до встречи в следующем месяце!



ЗАДЕРЖИМ...

Французская студия Eden Studios вынуждена вносить коррективы в дату выхода хоррор-экшена **Alone In The Dark** — в мае игра в продаже не появится. Причины отсрочки неизвестны, однако Atari уже поделилась первыми подробностями о коллекционном издании игры. В черную коробку Alone In The Dark войдет фигурка главного героя, документальный фильм о разработке игры, компакт-диск с саундтреком и книга с бонусным артом — такая «коллекционка» будет стоить примерно на $40 дороже обычного «джевела». Зарубежный ресурс Eurogamer предположил, что хоррор появится в Европе 20-го июня, а в США — 24-го числа того же месяца. Осмелимся не согласиться с такой информацией, так как Atari недавно сообщила, что в конце июня появится демо-версия Alone In The Dark. Релиз, скорее всего, состоится несколько позже.

Сразу две новости, касающиеся гибрида RPG, RTS и экшена **Demigod**, пожаловали к нам в прошлом месяце. Начнем, разумеется, с хорошего — студия Криса Тейлора, Gas Powered Games, нашла издателя для игры. Содействовать разработчикам и получать прибыль от продаж игры будет компания Stardock — помимо продаж «коробочной» версии Demigod, издатель планирует внедрить проект в сервисы цифровой дистрибуции. Новость под номером «два» похуже — игра показалась издателю слишком «сырой» и релиз плавно переехал с осени этого года на февраль 2009-го.

PC-версия **Mass Effect** для европейцев припозднится ровно на месяц — как сообщили Electronic Arts и BioWare, RPG появится не 6-го мая, а 6-го июня. Причина переноса даты выхода портированной версии эпической ролевой игры, в принципе, не вызывает удивления — необходимо дополнительное время для отлова «багов», создания «человеческого» управления и поднятия общего качества проекта. Ответственная за локализацию игры фирма «1С» также не станет торопить события и дождется мирового релиза.



АНОНСЫ

Не сильно опечалившись критикой в адрес космической стратегии **Sins of a Solar Empire**, руководство Stardock объявило о том, что студия Ironclad Games работает над первым аддоном к этой игре. Дата появления дополнения и его название, по словам директора Stardock, Брэда Уорделла (Brad Wardell), станет известно очень скоро. Список нововведений «добавки» вполне предсказуем: полноценная кампания и несколько новых рас.

В очередной раз напомнить о том, что делать стратегии о Средневековье по-прежнему модно, решила студия Neocore Games, которая в данный момент трудится над RTS под названием **King Arthur**. Как следует из заголовка, в центре внимания окажется король Артур, который будет управлять страной в пошаговом режиме. В неспокойное для Британских островов время игрокам предстоит пройти кампанию из шести эпизодов — в зависимости от стиля игры, они увидят две концовки. Механика King Arthur во многом напоминает таковую у Medieval 2: Total War — земли поделены на 40 областей, пошаговый режим сменяется реальным временем во время схваток между армиями. Как следует из официального пресс-релиза, королю Артуру предстоит встретиться с такими известными личностями, как Мордред и Ланселот. Пройти одиночную кампанию и опробовать в деле мультиплеер King Arthur можно будет в следующем году.



Не только сериалом Sam & Max заняты умы разработчиков из TellTale Games — в начале апреля была анонсирована новая адвенчура под названием **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**. Ждать чего-нибудь «серьезного» от авторов похождений безумного кролика и философствующей собаки было бы верхом наивности, поэтому рассчитывайте на сплошной «арт-хаус» — главный герой в виде воинственного телепузика, множество мини-игр и хитрые головоломки, решаемые с помощью пространных диалогов. Тяга к «эпизодической» модели распространения игр у Telltale Games осталась — игроков ждут пять серий с участием Стронга Бэда.







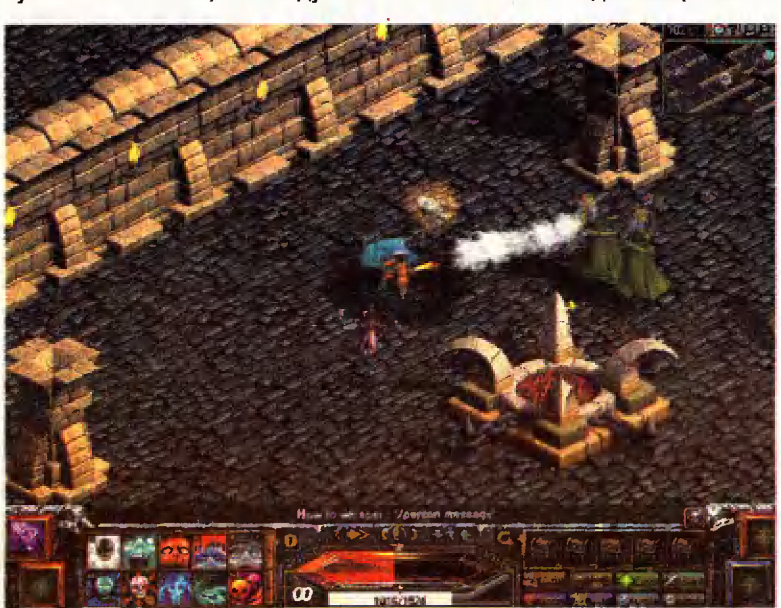
Минувший месяц пролил бальзам на душу поклонников ролевой игры Gothic — сначала пришли новости о работах над обещанным аддоном **Gothic 3: Forsaken Gods**, затем стали известны некоторые подробности о четвертой части сериала. По мнению JoWooD Productions, дополнение Forsaken Gods, которое появится к концу нынешнего года, расставит все точки над «i» в сюжете Gothic 3 и перебросит мостик к следующей части ролевки. О самой же Gothic 4 пока известно лишь немногое — игра полностью поддерживает технологию DirectX 10, а также обладает динамической сменой погоды и времени суток. События новой серии развернутся спустя десять лет после третьей части — местом развития событий станут южные острова, разительно отличающиеся друг от друга флорой и фауной.

«1С» решила дать жизнь новой серии масштабных варгеймов — первой игрой в линейке станет стратегия **«Искусство войны: Африка 1943»**, над которой работают авторы российского варгейма «Вторая мировая». Ключевые события игры развернутся в Тунисе, где фашистская Германия потерпела сокрушительное поражение от союзников. Оправившись после поражения у Эль-Аламейна, германский Afrika Korps, подкрепленный итальянским военным контингентом и усиленный новейшим вооружением, выступил против Союзников. Под командованием опытного генерала Роммеля немецкие войска имели серьезные основания рассчитывать на быструю победу. Однако военные действия существенно затянулись, и планам германского командования не суждено было сбыться... Игроков ожидают три кампании — за Великобританию, США и Германию. Тем, кто успеет заскучать от предложенного набора заданий, разработчики представят генератор миссий. «Искусство войны» продемонстрирует современные графические эффекты и уникальный геймплей: система видимости учитывает угол обзора и дымовые завесы; бои, в том числе и рукопашные, ведутся в зданиях и из укрытий; разработана сбалансированная система повреждений для пехоты. Выход стратегии намечен на 2008-й год.

В игровой индустрии частенько встречаются истории со счастливым концом. Ситуация, сложившаяся с хоррор-адвенчурой **Penumbra**, чем-то напоминала классическое «низы хотели — верхи не могли» — отличный, в общем-то, квест изначально планировался как трилогия. Однако слабые продажи первой части игры Penumbra: Overture практически поставили крест на «эпизодической» структуре игры — издатель позволил выпустить еще одну, завершающую серию. Ей, по идее, должна была стать Penumbra: Black Plague, однако студию Frictional Games неожиданно приютила шведская компания Paradox Interactive. Пообещав предоставить разработчикам полную свободу действий и как следует профинансировать проект, шведы стали главной причиной, по которой была анонсирована третья часть игры, Penumbra: Requiem. Если верить официальному пресс-релизу, адвенчура поступит в продажу уже в этом году.

ДАЙДЖЕСТ

Даже крупным киберспортивным турнирам приходится своевременно реагировать на события, происходящие в игровой индустрии. Последним на данный момент примером стали World Cyber Games 2008 — нет, к счастью, они не отказались от Counter-Strike 1.6. Организаторы мирового чемпионата по компьютерным играм сделали предсказуемый шаг навстречу онлайн-проектам и в качестве пробного шара выбрали... малоизвестную бесплатную MMORPG **Red Stone** от команды K2 Network. Об этой игре, наверное, не знает такое же количество человек, которое одновременно играет на всех серверах World of WarCraft (поверьте, это очень большая цифра), однако устроителей WCG 2008 это не пугает — Red Stone, как следует из заявления организаторов, обладает «глубоким» геймплеем и идеально подходит на роль киберспортивного «снаряда». Восемь классов, система трансформации героя, большое количество оружия и навыков должны сделать сетевые баталии яркими и насыщенными. Правда, пока смущает внешний вид Red Stone — вся эта изометрия и слабые спецэффекты отсылают к такой классике, как Diablo II или StarCtaft: Brood War.



Согласно последним исследованиям аналитического агентства **NPD Group**, США является одной из самых «играющих» стран. По сравнению с прошлым годом количество геймеров в Америке увеличилось практически на десять процентов и составляет на сегодня 72% (в 2007-м видеоиграми увлекалось 64% населения Штатов). В свете такого роста числа геймеров отнюдь не удивляет значительно увеличившееся количество взрослых игроков — немалая доля принадлежит женскому полу. Несмотря на неоднократные прогнозы по поводу увеличения роли MMORPG, оффлайновые игры пока пользуются куда большим интересом. Наконец, один из самых важных показателей — как утверждает статистика, 90% игроков в MMO-проекты полагаются на платформу PC, а не на консоли, которые тоже позволяют выходить в мировую Паутину.



Подробности о **Mafia 2**, впервые анонсированной на летней Games Convention 2007, из разработчиков вытягивают чуть ли клещами. Впрочем, недавно чешская Illusion Softworks все же приоткрыла завесу тайны над проектом — события игры развернутся в Empire City, прототипом которого стал американский город Сан-Франциско. Общая площадь города составит около десяти квадратных километров, что немного меньше, нежели в GTA 4, однако превышает территорию Lost Heaven из первой части Mafia в два раза. Владеющая студией-разработчиком Take-Two Interactive намерена издать гангстерский экшен летом 2009-го года, причем приоритетными заявлены платформы Xbox 360 и PlayStation 3. PC-релиз случится несколько позже, когда прибыль от консольных продаж пойдет на убыль.

Все больше подробностей становится известно об экранизации сериала Prince of Persia. Сначала авторы **Prince of Persia Movie** представили публике продюсера фильма — им стал Джерри Брукхаймер (Jerry Bruckheimer). Затем внесли ясность в вопрос о режиссере картины — почетное кресло занял Майк Ньювелл (Mike Newell). В апреле, наконец, объявили актера, который исполнит главную роль — персидского принца. Им стал Орландо Блум (Orlando Bloom), который хорошо знаком зрителям по кинотрилогиям «Властелин Колец» и «Пираты Карибского моря». В этих картинах Орландо приходилось довольствоваться второстепенными ролями, однако в Prince of Persia он сможет, наконец, получить свою долю внимания.

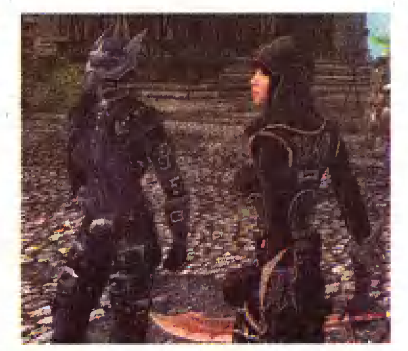
Оказывается, владеющая правами на тайтл Heroes of Might and Magic компания Ubisoft не едина в своем стремлении вывести «Героев» в онлайн — над очень похожим проектом под названием **Heroes of Might and Magic Online** трудится студия NetDragon. Этот вариант пошаговой стратегии наверняка придется по вкусу поклонникам ранних частей сериала, так как игра выполнена в знакомой 2.5D-графике. Игроки займутся развитием героя, сбором ресурсов, набором армии и, конечно же, будут противостоять друг другу в многочисленных битвах. По словам разработчиков, проект планируется не на кучку ортодоксальных хардкорщиков, а на самую что ни на есть широкую аудиторию. Опробовать игру можно будет уже летом этого года — отечественным игрокам придется лишь подождать локализации проекта.



ИНТЕРНЕТ

По адресу http://www.citiesxl.com расположился официальный сайт грядущего MMO-проекта **Cities XL**. Большой «размерчик», присутствующий в названии градостроительного симулятора, оказался здесь неспроста — студия Monte Cristo решила кардинально поменять концепцию знакомого многим City Life. Первым шагом к коренным изменениям станет онлайновый режим — виртуальные города разместятся на «планетах»-серверах, игроки станут активно соперничать друг с другом, торговать и создавать крупные альянсы. Игра намечена на 2009-й год, однако уже сейчас известно, что проект проигнорирует «корейскую» модель MMORPG — с пользователей будет взиматься абонентская плата, а за некоторые улучшения города придется доплачивать.

«Сфера II» — многопользовательская онлайновая игра, сюжет которой основан на противоборстве двух рас в жестоком фэнтезийном мире Наатха. В свете немалой популярности этого отечественного проекта компания NIKITA.Online недавно запустила соответствующий промо-сайт (www.sphere2.ru). Посетители ресурса могут узнать немало подробностей об игре, ознакомиться с новостной лентой (обновления, надеемся, не заставят себя долго ждать) и увидеть с десяток новых скриншотов. Единственный минус «промо» — большое количества «флэша», из которого сайт немного «тормозит».



Известная студия Turbine предлагает поклонникам Толкиена открыть врата официального сайта **Lord of the Rings Online: The Mines of Moria** (www.unlocktheminesofmoria.com). Чтобы ознакомиться с дополнительными подробностями об аддоне к MMORPG, игрокам предстоит одержать победу в серии мини-игр. Наградой победителям станут скриншоты дополнения, информация о новых боссах, краткое описание подземелий Мории и некоторые детали о городе Казад-дум, некогда самом крупном поселении гномов.

Открылся официальный сайт экшена **Tiberium**, который создается под чутким руководством мегакорпорации Electronic Arts — http://www.ea.com/tiberium/. События боевика развернутся после окончания Третьей тибериумной войны, когда над человечеством снова нависла угроза вторжения пришельцев. Главному герою игры, командиру элитного отряда Рикардо Вега, предстоит пройти через несколько десятков опасных операций. Ресурс дает первые представления об антураже экшена, демонстрирует первые кадры Tiberium'а, а также позволяет увидеть начальные локации, на которых развернутся боевые действия. Заинтересовавшихся проектом просим обратить внимание на подписку на новости об игре, а также ссылку на фанатский форум.



Отличающийся голливудским размахом боевик **Prototype** обзавелся собственным сайтом — http://www.prototypegame.com/splash/. Вслед за небольшим интро перед посетителями ресурса предстанут три раздела — «Об игре», «Новости» и «Медиа». Как следует из первоначального синопсиса, местом развития событий станут улицы виртуального Нью-Йорка. Крупнейший мегаполис США подвергся атаке опасного вируса, который превращает жителей города в мутантов. Главный герой Алекс Мерсер принадлежит к особой касте людей, которые имеют иммунитет к вирусу — обладая массой необычных способностей, он сможет спасти город от катастрофы и раскрыть страшный заговор. Выход Prototype намечен на осень этого года.





РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/ дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Тактический экшен от первого лица	5200 MB	Ubisoft Entertainment / GFI, Руссобит-М	Ubisoft Montreal	79,0% (10) / –
Europa Universalis: Rome	Глобальная стратегия	585 MB	Paradox Interactive	Paradox Interactive	76,0% (7) / –
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Симулятор жизни, дополнение	465 MB	Electronic Arts	EA Redwood Shores	20,0% (1) / –
Turok	Экшен от первого лица (FPS)	13500 MB	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Propaganda Games, Aspyr Studios	70,0% (2) / –
Stronghold Crusader Extreme	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	Gamecock Media Group	FireFly Studios	– / –
"Тургор"	Приключение	(н/д)	Новый Диск	Ice-Pick Lodge	– / –
"9 рота"	Тактика	(н/д)	Новый Диск	Lesta Studio	– / –
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor	Пошаговая стратегия (TBS), дополнение	(н/д)	Stardock Entertainment	Stardock Entertainment	– / –
WorldShift	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	Playlogic Entertainment / Акелла	Black Sea Studios	– / –
Driving Speed 2	Аркадный автосимулятор	(н/д)	WheelSpin Studios	WheelSpin Studios	– / –
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG	20 мая	Eidos Interactive / 1C	Funcom	–
Kung Fu Panda	Аркада	27 мая	Activision / 1C	Beenox Studios	–
Shattered Suns	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	30 мая	Clear Crown Studios	Clear Crown Studios	–

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 3 мая, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

Карточная игра по мотивам Call of Duty3

Известный шутерный франчайз Call of Duty в этом году должен обзавестись карточной игрой "по мотивам" — если все пойдет, как задумано, Call of Duty Card Game увидит свет уже осенью. Как и большинство компьютерных и консольных игр серии, карточная забава, рассчитанная на двух игроков, будет посвящена суровым временам Второй мировой войны. Миссии, основанные на событиях трех первых игр Call of Duty, позволят игрокам действовать в команде, прикрывать огнем боевых товарищей и свободно перемещаться по полю битвы. На выбор нам предоставят восемь различных команд, каждая из которых является представителем одной из стран, принимавших участие в той страшной войне — среди прочих, можно будет сыграть и на стороне русских солдат.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Assassin's Creed: Director's Cut Edition

Название локализации: *Assassin's Creed*
Жанр: *симулятор средневекового убийцы*
Разработчик: *Ubisoft Monteral*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1DVD*



Сложно даже примерно сказать, сколько PC-игроков по всему миру ждали встречи с Альтаиром — ясно только, что цифра внушающая. Неоднократные переносы, выход на приставках, восторги консольщиков — огонь интереса к игре это разжигало нешуточный. Но вот, наконец, долгожданный Assassin's Creed зарелизился на персоналках. Разочарованию компьютерщиков нынче нет предела — "Исповедь Убийцы" стала целым виртуальным миром нереализованных возможностей и колоссального потенциала. Этакое превью будущих игр — рассказ о таинственной корпорации "Абстерго" и ее экспериментах, связанных с ДНК-памятью, если верить обещаниям разработчиков, будет трилогией. Касаться будущих игр пока не будем — их даже официально еще не анонсировали, а вот сказать пару ласковых в адрес первой части стоит. Самая главная беда Assassin's Creed — это скучный, как налоговая декларация, и однообразный, как телефонный справочник, геймплей. Бедняга Альтаир имеет в своем распоряжении целых три города, но не может найти в них хоть какое-нибудь занятие, кроме главного сюжетного квеста, который состоит из девяти однотипнейших заданий, представляющих собой заказные убийства. Отсутствие в игре нормального сюжета сводит на нет все попытки игроков бороться с усыпляющим повторением одних и тех же действий. Тут даже умопомрачительно красивая true-nextgen графика бессильна — оберткой от конфетки сыт не будешь.

Дорогу в страны СНГ Assassin's Creed-у дала студия "Акелла". Ее невезучести можно только удивляться: соль ситуации в том, что за месяц до официального выхода несложно было найти почти полностью готовую к релизу версию АС. Предсказать, что повлекла за собой столько громкая кража несложно: колоссальные убытки для акелловцев-издателей и простая человеческая обида акелловцев-людей.

Самое ближайшее знакомство с проектом показывает, что постарались-то переводчики на славу. Тот же мануал (не самый стандартный, к слову) переведен с искоркой творчества и юмора, благодаря чему читается невероятно легко. Внутриигровой перевод тоже радует — все тексты написаны грамотно подобранными шрифтами, соответствуют речам персонажей и напрочь лишены ошибок/опечаток. Речевая озвучка находится на том же уровне — придраться нельзя даже при большом желании. Нужные интонации не потерялись в глубинах звукозаписывающей студии, соответствие голосов актеров голосам персонажей составляет 100% (по этому параметру, кстати, русская версия откровенно уделывает англоязычную)...

И, знаете ли, ожидать большего от локализации столь сложного игропроекта просто некрасиво. "Акелла", поработавшая на славу, получает высший балл, а диск с игрой — свое законное место на почетной полочке с дисками, которыми откровенно не стыдно хвастаться направо и налево. Эх, вот бы еще и сама игра соответствовала оценке, полученной переведенной версией...

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 10

Lost: Via Domus

Название локализации: *Lost. Остаться в живых*
Жанр: *Adventure*
Разработчик: *Ubisoft Montreal*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1DVD*



От интерактивной версии LOSTа геймеры не ждали ни откровений, ни новаторского геймплея. Игре достаточно было просто следовать духу знаменитого сериала — для "лостовчан" это наивысшая ценность. Но, увы, даже такие ожидания оказались напрасными — Via Domus стал очередной бездушной аркадой "по мотивам". Слишком скучный для поклонников телесериала и слишком непонятный для тех, кто посредством прохождения игры хотел приобщиться к зрелищному миру приключений и секретов, названному на просторах СНГ "Остаться в живых".

Максимум, на что способна игра — это на один вечер увлечь своим оригинальным сюжетом, который — вот секрет его успеха — писался в тесном сотрудничестве со сценаристами ТВ-нетленки. Все остальное погружению в игру будет только препятствовать: слепую злость порой вызывают встречающие головоломки, с которыми справится и первоклассник, раздражают абсолютно "мертвые" персонажи, окружающие страдающего от амнезии главного героя (который, к слову, в ТВ-сериале не появлялся и не появится — его придумали специально для Ubisoft-овской игры)...

В принципе, у Ubisoft получилась игра, которая на полноценное LOST-приключение никак не тянет, скорее довеска к сериалу, что, впрочем, ни за что не удержит ярых фанатов ЛОСТа от ознакомления с игрой. Обеспечить встречу страждущих с объектом их сокровенных желаний взялась компания "Новый Диск". Локализация проекта слегка припоздала — на прилавки наших магазинов русскоязычная версия попала лишь через месяц после релиза на Западе. Задержка не такая уж и критичная, если учесть, что "Новый Диск" к озвучке игры привлек людей, подаривших свой голос сериалу-прародителю.

После недолгого знакомства с достаточно кратким мануалом, который стоило бы пожурить за излишне сухой и официозный стиль текста, запускаем игру и наблюдаем частое отсутствие синхронизации переведенных реплик с видеорядом Via Domus. И без того довольно слабенькая атмосфера игры из-за этого недочета рассыпается прямо на глазах — смотрели бы вы фильм, звук в котором то запаздывает, то опережает события? Ну, понятное дело, что не стали. А вот играя в локализованную версию игры, с этим придется смириться. Помочь в этом могут разве что "звездные голоса", начитавшие свои реплики в строгом соответствии с характерами персонажей, к которым они давно привыкли.

Общий уровень локализации проекта держится на достаточно высоком уровне, но техническая реализация все портит.

Оценка игры: 6,0
Оценка локализации: 6,5

Softik

Лицензионные диски предоставлены компанией "Хитзона" (www.hitzona.by)

Nancy Drew: Legend of the Crystal Scull

Название локализации: *Нэнси Дрю. Легенда о хрустальном черепе*
Разработчик: *Her Interactive*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество дисков: *1 DVD*



Для того чтобы жить, любая игровая серия должна развиваться — видимо, эта нехитрая истина потихоньку начинает доходить даже до ребят из Her Interactive. В последней игре о юной сыщице Нэнси Дрю традиционная чопорно-детективная атмосфера сделала неуверенный шажок в сторону жанра хоррор. Дальнейшее развитие получила возможность "перепрыгивания" в шкуру другого персонажа посредством разговоров по мобильному телефону. Изменился интерфейс, добавились занятные мини-игры, похорошела картинка — такими темпами, глядишь, году к 2015-му поклонники Нэнси Дрю дождутся-таки вполне добротных трехмерных квестовых ужастиков. Пока же мы получили, по большому счету, ту же игру, только на этот раз "обернутую" несколькими милыми пустячками.

Как водится, снабдить проект мануалом разработчики не позаботились — вместо руководства пользователя, нам предлагается обучающий режим, для текстов которого на этот раз выделен крупный, но при этом какой-то неясный, расплывающийся шрифт. Вся надежда на озвучку — тексты "Обучения" дублируются голосом Нэнси Дрю, так что серьезных проблем возникнуть не должно. Та же ситуация и с внутриигровыми текстами. Толмачи из "Нового Диска" добросовестно и без ошибок перевели все субтитры, коими сопровождаются диалоги, да вот только шрифты под тексты выделили до ужаса мелкие. Поворчим, и, опять же, пойдем на поклон к актерам, превосходно озвучившим персонажей — мол, если не почитаем, так хотя бы послушаем. Как обычно, озвучка великолепна... ну, или почти великолепна — общее впечатление немного омрачает дурная привычка некоторых персонажей некоторое время беззвучно разевать рот после завершения беседы.

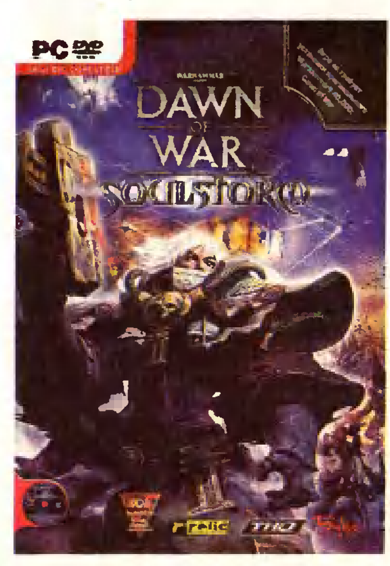
Как видим, на этот раз локализация детективного квеста о Нэнси Дрю у "Нового Диска" получилась не без ложки дегтя. Впрочем, перевод соответствует общему уровню игры — поэтому и в итоговых оценках у нас наблюдается идеальная симметрия.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 7

AlexS

Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm

Название локализации: *Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Iron Lore*
Локализатор/издатель: *Бука/THQ*
Похожие игры: *Ground Control 2, War Craft 3*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *6 марта 2008/13 марта 2008*



Этой весной благодаря стараниям THQ и Iron Lore на прилавках магазинов появился Soulstorm — заключительный аддон к знаменитой RTS Warhammer 40000: Dawn of War. Разработчики ввели в игру две новые расы, а общее количество фракций достигло отметки в девять штук. Несмотря на такое количество воюющих сторон, никакого дисбаланса в Soulstorm не наблюдается, сразу чувствуется профессионализм разработчиков. Дизайн юнитов на высоте, звук и музыка радуют слух, а игровой процесс до сих пор остается чуть ли не эталоном для жанра RTS. За три с половиной года Warhammer 40000 пережил детство, юность, зрелость и старость — дальше расти уже некуда, все, потолок, так сказать. Графический движок морально устарел — серии просто необходим технологический переворот, который, к слову, не за горами. Однако, несмотря на все недостатки, Warhammer 40000: Dawn of War — Soulstorm является одной из лучших RTS последнего времени.

Благодаря усилиям "Буки" локализованный Soulstorm упал на полки отечественных магазинов ровно через неделю после мирового релиза. На Великий и Могучий было переведено абсолютно все, вплоть до гарканий подчиненных, только вот качество русификации оставляет желать лучшего. Нет, не подумайте, она не ужасная, просто, к примеру, переведенная озвучка на порядок хуже оригинальной. Все из-за того, что на всех юнитов новых рас приходится один, максимум два актера, причем они порой читают текст без нужной интонации и часто переигрывают. Следовательно, львиная доля атмосферы Warhammer 40000 попросту испаряется. К тексту только одна претензия: иногда в Soulstorm можно встретить ошибочные названия юнитов и имена командиров, взятые из прошлого аддона. В остальном все в порядке. В общем, у "Буки" получилась достаточно неплохая локализация, хотя, конечно, можно было бы постараться и достойно перевести завершающую главу одной из лучших RTS последнего времени. А так, хорошо, но не более.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 6

Евгений Янович

Ghost in the Sheet

Название локализации: *"Ghost in the Sheet. Территория призрака"*
Разработчик: *Carboard Box Entertainment*
Локализатор/издатель: *Lazy Games/"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



Проект Ghost in the Sheet от студии Carboard Box Entertainment, появившийся на прилавках в конце ноября прошлого года, представляет собой довольно необычный квест с элементами ролевой игры. Звучит сложно, но на деле все просто, даже простенько. В Ghost in the Sheet есть все предпосылки для увлекательной игры: занятный сюжет, забавные герои и уйма черного юмора. Не хватило проекту хорошей технической реализации, что, впрочем, не помешает насладиться прохождением самым заядлым любителям квестов.

Через два месяца после официального релиза компания "Новый Диск" выпустила локализованную версию Ghost in the Sheet, которой занималась студия Lazy Games. В своем русифицированном варианте игра получила название "Ghost in the Sheet. Территория призрака", а вот насколько качественно она была "портирована" для русскоязычной аудитории, мы сейчас и поговорим.

Жанр Ghost in the Sheet означает, что в проекте многое завязано на речевой и текстовой информации. Диалогов и монологов, может, и не тьма, но достаточно. И, приятно это осознавать, ребята из Lazy Games справились как с озвучиванием, так и с текстом.

Персонажей в игре немного — и в локализации все они говорят по-русски. С выражением. Грамотно. Красиво. Правда, парочка шуток после перевода (очень добросовестного, между прочим) все-таки канула в Лету, но это не беда, ведь в остальном — полный порядок как в процессе непосредственно игры, так и в комиксообразных зарисовках.

В этих самых "комиксах", само собой, был переведен и текст, причем оформлены реплики более чем замечательно: шрифты не только читабельные, но и интересные. Немного мрачнее ситуация с субтитрами: их локализаторы "запихнули" в своеобразные "боксы", которые немного мозолят глаз. Шрифты для этой задачи были выбраны самые обычные, зато читаются фразы без проблем.

Кроме всего прочего, локализаторы не поленились сделать для игры мануал. Руководство пользователя хоть и несет в себе каких-либо хитростей, но вышло оно красочно оформленным, так что заглянуть интереса ради вполне можно.

Что мы имеем? Локализация получилась просто образцовой. Единственный ее относительно серьезный недостаток — немного запоздалый выход: в последнее время все чаще практикуется одновременный запуск российской версии знаковых проектов с оригинальной.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 9,5

Павел "barney" Брель

БЛИЦ

Факты о "ВР" от читателей

1 Первый (для меня) номер ВР я купил потому, что понравилась первая страница =) **SaNK**

2 В свое время меня очень впечатлила игра Devil May Cry 3, только вышедшая на Playstation 2. У самого консоли не было, играл у друга в нее запоем. И пройдя, решил, что именно мой обзор на эту игру должен быть в любимой газете. Написал буквально за день, отправил. Счастью, когда на обзор дали «добро», не было предела, и в мае 2005 года он был опубликован (тогда я еще носил ник Taelin). Хороший подарок ко дню рождения, который у меня как раз в мае! Вот так человек, не имеющий собственной PS2, написал обзор в рубрику «Приставки» %) Сейчас для меня главное — накопить на апгрейд до выхода DMC4;) **Inian**

3 «ВР» в свое время изменила мой взгляд на отдельные вещи: в частности кино я стал смотреть более осмысленно. Остались приятные воспоминания о ежемесячном предвкушении каждого номера, обсуждениях с друзьями оценок, поставленных той или иной игре, перечитывании по несколько раз любимых рубрик... Определенно, ВР — лучшая часть моего веселого прошлого и обыденного настоящего. **tazar**

4 Помню, в декабре 2004 было неимоверно скучно. Делать было нечего — пошел в киоск, спросил, есть ли газета/журнал по теме компьютерных игр. Посоветовали «ВР». Купил, пришел домой и начал читать. И каково же было мое удивление, что на просторах РБ есть такая газета! Тогда же был звездопад: HL2 (Nickky)? NFS:U2 (HighCoaster) и др. И как прекрасно написали обзоры авторы! С тех пор каждый месяц бегаю в ларек за любимой газетой. Все-таки скука иногда приносит хорошего спутника по жизни! **normal**

5 Больше всего в первой прочитанной мной газете меня впечатлила рубрика «Наша Почта», особенно письмо, где рассказывали, как чья-то мама прошла все части Diablo II! Никогда не думал, что письма ребят и ответы на них будет так интересно читать. С тех пор эта часть газеты для меня — самая интересная. **Ajax**

6 Как же не похвастаться тем, что не пропустил ни одного номера... **Агниус**

7 Не судите строго, но «ВР» у меня часто служит подстилкой для кружек с чаем. В результате чуть ли не каждый номер обладает двумя-тремя «плугами на краях», а на некоторых отпечатался неудачно съеденный суп и криво открытая консерва. Каждый из них — своеобразная память о газете! **Pre_historik**

8 Хоть и начал я читать с 9-го номера, но моя пачка ВР в толщину достигает сантиметров 40! (*Nickky уверен, что в твоей пачке газеты сложены пополам*) **Pre_historik**

9 Я никогда не писал письма в «Нашу почту». Надеюсь исправиться, если руки дойдут **Pre_historik**

10 Я начал читать «ВР» с начала 2005 года, хотя знал о ее существовании и раньше. Компьютера у меня тогда не было, но был огромный интерес к играм. И вот однажды я решился купить газету и посмотреть, за что же ее многие так любят. Как же я удивился, когда все пролистал. Самые свежие новости, новинки локализаций, обзоры (написаны были просто великолепно), БЛИЦ и, конечно же, НАША ПОЧТА! А какие вступительные статьи писал Nickky! Было очень приятно, что газета была посвящена не только компьютеру, но и ЖИЗНИ. Хотя интерес к играм у меня уже и угас, ВР я читаю до сих пор, скорее всего — благодаря ее душе и атмосфере **Distortion**

11 Последние года полтора-два покупаю газету разве что ради «НП». После прочтения «НП» и просмотра «картинок» газета благополучно отправляется на полку. Несмотря на это, покупаю исправно, каждый месяц — привычка, что ли:) **Shevcha**

12 Я «ВР»-ками заполняю пустое место в шкафу **sn000p**

13 Начала покупать «Радости» еще до того, как купили комп, ибо на тот день (тот не очень далекий, но памятный день — субботу) «ВР» были единственным качественным, информативным и недорогим игровым изданием. С тех пор покупаю каждый месяц, как только газета попадает на прилавки. Вот уже и до 100-го (!) ручки дотянулись! Благодаря «ВР» я всегда знаю, какую игру/фильм/и_теперь_еще_и_книгу стоит купить! **Alyx**

14 Еще до покупки компа покупал. Старые номера брал у друга почитать. До сих пор читаю:) **Дудар**

15 А мне «ВР», ну а если точнее — форум «Виртуальных Радостей», помог найти девушку своей мечты — Дашу под ником Aleyna. Мы именно на нем и познакомились. Спасибо, Виртуалка!!! **Rambus**

16 Я уже и не помню, откуда узнал о «ВР». Наверное, по рекламе на последней странице в «КГ» — смотрю, есть газета о играх, решил купить. С тех пор каждый месяц покупаю «ВР». Но вот с прочтением ее есть проблемы: я только смог пролистать «ВР» начиная с декабрьского выпуска за 2007 год — почти все, что там написано, я уже успеваю прочитать в интернете за 2-3 недели до выхода номера в печать **TheVITALI**

17 Первый мой номер (N9 за 2000-й год) я читал в школе примерно месяц. Сидишь на уроке и читаешь. Приятно и познавательно **TheVITALI**

18 Площадь всех моих газет — 93024 см^2 **sn000p**

19 №12`2000 я не смог купить, т.к. резко изменили дату выхода номера, и 25 числа нигде не было газеты... Я объездил тогда около 20 киосков Белсоюзпечати! **TheVITALI**

20 Номера 6 и 7 за 2002 год у меня украли (дал почитать и больше их не увидел). **TheVITALI**

21 Я писал письмо в ВР по бумажной почте только 1 раз — спрашивал о фаллаут2 — мне даже ответили, чему я был очень рад. **TheVITALI**

22 Я точно не помню, с какого года я на форуме «ВР», но примерно с 2002, когда дорвался до интернета. **TheVITALI**

23 По моему мнению, 30% посетителей форума «ВР» никогда не читали саму «ВР», и еще 20% никогда не покупали, и еще 30% купили менее 50-ти номеров «ВР». **TheVITALI**

24 Я около семи раз (за семь месяцев) звонил в редакцию и спрашивал, вышел ли новый номер ВР — очень уж не хотел пропустить. **TheVITALI**

25 «ВР» — это мое самое любимое как бумажное, так и электронное издание о компьютерных (и не только) играх **TheVITALI**

26 Покупаю «ВР» с 2000 года. Искал дешевую (отечественную!) альтернативу дорогим глянцевым журналам... и нашел! =] Сразу приятно удивила высокая степень интерактивности авторского состава с читателями (Наша почта, стихи про игры, огромная рубрика «Вопрос-ответ», holy wars: Quake vs. UT и т.д.) Хоть в игры уже давно не играю, «ВР» покупаю, наверное, по привычке. Hail to BP! **Simon**

27 Помню, когда-то была рубрика «Вопрос-ответ» на две полосы... Попадались настолько смешные вопросы, что я просто икать начинал. Очень веселила доска объявлений, особенно ветка «дуэли» — кто помнит, тот поймет... А теперь газету читаю не только я, но еще и моя собака: бывает, приду домой, а газета уже на куски «прочитана»... Так с тоской собираешь то, что раньше было «ВР», и несешь в ведро.... И опять идешь в «Белсаюздрук»:) **Scorpion**

28 Начал читать пару лет назад, покупая номер за номером. Потом подписался и читаю скорее по привычке. Стопка уже где-то с метр, если с «КГ». **LieR**

29 Нигде не мог найти обзор Принца Персии: Два Трона. Как ни странно, нашел обзор именно в «Виртуалке». Хотя, как и многие теперь, покупаю журнал (*Nickky недоумевает, о каком журнале речь*) чисто по привычке... **ппц**

30 А мне «ВР» помогает заснуть. Почитаешь минут 15-20 и засыпаешь очень даже хорошо! Причем ночью не просыпаешься, спишь крепко. Не знаю точно, что на это влияет: то, что в ВР вкладывают душу или что на типографии подмешивают в краску что-то (*Nickky осторожно принюхивается к свежему номеру*), но факт остается фактом. Единственное, что разочаровывает — довольно редко удается почитать ВР перед сном **FBI**

31 Познакомился с газетой со второго номера, первый до сих пор в глаза не видел. Проходили в то время с другом первый Half Life, и застряли на планете, не знали, как перепрыгивать с острова на остров (там нужно было использовать что-то типа «распрыжки», как в контр-страйк). Инета и в помине нет, поисковик в глаза не видели. Попалась на глаза «ВР» и рубрика вопрос/ответ. Послали вопрос... и в следующем номере нам ответили:). Такой вот запрос в поисковик под названием «ВР» с ответом в течение месяца, тогда это было очень актуально:). **ЗЛОПЫХАТЕЛЬ**

32 «ВР» читал в библиотеке школы... Первый номер «ВР» купил, как ни странно, в марте, так что пока только один номер лежит-пылится на полочке. **Murka**

33 В общем, дело было вечером и делать было нечего... У друга под диваном валялась «ВР» за 2005 год, мартовский номер. О чем был тот номер, помню смутновато. Тогда компа у меня еще не было, но, прочитав про описанные игры, очень сильно загорелся. Стал покупать каждый месяц «Виртуалку» и купил комп. Насобиралась целая стопка газет, не знаю теперь, куда их складировать. Абсолютно доволен качеством и «количеством» газеты. Уже давно бабушка кинула глаз на мою стопку, мол «сколько бумаги для печки» Но нет, не отдам, я с этими газетами рос и познавал виртуальный мир! В общем, пока «ВР» издается, то все хорошо. **boberman**

34 Я впервые услышал о «ВР» когда был в лагере. Тогда интересовали «читы» для CS и мне посоветовали газету:). Потом как-то все забылось... Но в декабре 2002 я случайно наткнулся на «ВР» в газетном киоске и решил купить. С тех пор и завертелось. Два года беззаботного детства измерялись по количеству номеров «ВР». Месяц начинался не с первого числа, а с выхода нового номера. Эх... Еще не имел компьютера, но штудировал обзоры. Мечтал писать в «ВР», тащился от лексики авторов. Обзоры, викторины, арена, чтиво... Были времена, как бы банально не звучало. Компьютер выбирал тоже с помощью газеты. Ну а потом... А потом начал неожиданно взрослеть, с глаз слетели розовые очки, сменился характер. Начал бывать на форуме, уже не с тем энтузиазмом покупал новые номера. А потом и вовсе интерес отпал. Однако сейчас, вспоминая те времена, понимаю, что без газеты большой кусок моей жизни мог бы пройти иначе. И не факт, что лучше. И пусть сейчас я далек от игровой жизни, ВР сделала немаловажный вклад в развитие моего характера. За что и благодарен. **Metabolic**

35 Смутно припоминаю, какой первый номер «Виртуалки» и в каком году я купил, но точно помню, что там был обзор Quake 3: Arena. **_StarComm_**

36 Как-то незаметно пробралась в мою жизнь. Но сейчас приобретение «ВР» стало устойчивой привычкой **TsAr**

37 Приобретенные выпуски я прочитываю и складываю в стопку под небольшой столик. Иногда, перечитывая старые номера, нахожу в закладках потерянные носки, а также тетради и дневники, которые я терял, учась в школе. **Голый**

38 Придя очередной раз (4-ый!) в течение одного и того же дня и, наконец-то, получив долгожданные «ВР», я услышал от злой продавщицы: — «Радуйся» отсюда, пока не разозлил меня окончательно. И чтобы в течение месяца я тебя здесь не видела! **Ramonak**

39 Был 2004 год. Как всегда пришел в киоск за тогда мною любимой газетой, но, к моему разочарованию, ее не оказалось. И тут бросился в глаза раноцветный заголовок (вы поняли, о чем я) и купил. Теперь не пропускаю ни одного номера. **AXEL**

40 Самое длинное мое сообщение под ником Base Vasquez DM на форуме «ВР» написано в топике «сочинялка». Оно составляет примерно 5524 символов — больше не вошло в окошко над кнопочкой «послать», но, в принципе, сообщение я закончил. **Base Vasquez**

41 А я «ВР» вообще раньше ради Локуста читал!!! Его обзор Силент Хилл 3 — это лучший обзор за историю газеты!!! **Джон Норум**

42 ИМХО: Самое большое достижение «ВР», несмотря на то, что у газеты были и хорошие, и плохие времена — форум был популярен всегда. И именно то, что он может существовать без газеты (т.е. многие форумчане газету уже не читают), — самая большая заслуга «ВР». **ХАРДек_Уотсон**

(*Пора уже газете переименовываться в «бумажное приложение к форуму ВР», ага — Nickky*)

43 ВР хорошо притягивает собой такие вещества, как кофе, чай, вода, будерброды. Отлично роняется в ванну, **Metabolic**

44 В последний раз покупаю газету и говорю тетке (лет 50): «ВИРТУАЛКУ» дайте. И ОНА ДАЕТ ИМЕННО «Виртуальные Радости»! ВР RULEZZZZZZZZZZZZZ **Юрик**

45 Покупаю «ВР» с 2003 года. Из накопленных мною вр можно сложить стопку высотой в 1 метр. Форум «ВР» — самый матерный русскоязычный форум (*Nickky понял секрет его популярности*). «ВР» — лучшая газета в Беларуси. **polkilo**

46 Покупая «ВР», стараюсь расплачиваться купюрами как можно меньшего достоинства (10, 20, и начиная 50 рублей). Так я мщу продавцу за то, что однажды, покупая «ВР», я хотел рассчитаться с ней 10000-ной купюрой, а она сказала, что у нее не будет сдачи, хотя я прекрасно видел коробку с мелочью у нее под рукой. Подходил к ней так 3 дня и каждый раз «у нее не было сдачи». Потом купил в другом месте. З.Ы. Теперь после каждого моего посещения у нее будет сдача. **MaxWad**

47 А меня «ВР» вот чем купила: не помню номера (лежит под тумбочкой в самом низу подшивки), но в нем был обзор демы Fallout Tactics за авторством Nickky (*Nickky помнит только свою первую статью, «Подробности» по Fallout Tactics в N5'2001, но не «обзор демы» — он был раньше и принадлежал перу другого автора*) Поскольку перепрошел Fallout 1-2 n-дцать раз, то устоять не смог, купил. ВСЕ!!! С того самого номера и покупаю. **DOOMer**

48 Регулярно покупаю ВР с 16-го номера, а сверху всегда лежит восьмой... Самой любимой остается мелкая статейка про десять самых глупых смертей в компьютерных играх. Единственные статьи, которые не дочитал или не читал из принципа — «Quake vs Unreal», играл в обе игры с удовольствием, а базарную ругань и в автобусе можно послушать. Будучи уже не юным, с удовольствием читал «ВР» на работе, а когда перечитавшие всю имеющуюся прессу мужики (лет на 20 старше) просили дать почитать — никогда не отказывал. И уже через минуту сам читал дальше:). Благодаря ВР я знаю кучу интересного об играх, в которые никогда не играл, и даже могу с умным видом недолго поддержать разговор с фанатом;). **besomMC**

49 Думаете, «ВР» не популярна в Беларуси??? 15.04.2007 стоял у киоска «Союзпечать» в центре Минска, передо мной стояла очередь из четырех человек, и каково же было мое удивление, когда все четверо купили «Виртуалку»!!! Лучше бы вы не видели лицо продавщицы, когда на ее вопрос я ответил: «Да, и мне тоже «Виртуальные радости». **Lyker**

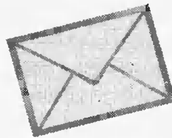
50 Первый раз я купил «ВР» ровно четыре года назад, в апреле 2004 года. В ту далекую пору ПК у меня еще не было, а компьютерные игры только-только начинали входить в мою жизнь. Почему я тогда купил газету — уже и не вспомню. Но сам тот номер помню до сих пор: в первую очередь благодаря отличным (как я тогда смеялся!) статьям в рубрике «Правдеж» некоего Бреля Павла aka barney, главной теме номера — обзору Far Cry и «Нашей почте». О последней скажу отдельно. В «НП» тогда было опубликовано одно ну совсем критическое письмо в адрес газеты в целом и ее почтальона в частности, а Никки очень жестко его тогда откомментировал, чем вызвал мое бурное негодование («этот Никки — редиска», — думал я с возмущением). С тех пор мое мнение о незабвенном (да, незабвенном и поныне!) почтальоне кардинально изменилось (в лучшую сторону, конечно). Ну и хватит, пожалуй, ностальгических воспоминаний. Много уже воды утекло, многое изменилось и в моей жизни, и в жизни газеты. Но одно остается неизменным: «Виртуальные Радости — лучшие»! Пусть это и так все знают, но тем не менее это — факт! **Forward**

51-100 К сожалению, остальные ваши факты либо до нас не добрались, либо погрязли в пучинах редактуры. И хотя приведенные факты скорее напоминали воспоминания о том, как вы впервые познакомились с ВР, всем написавшим спасибо за участие в «юбилейном Блице» и за теплые слова в адрес ВР.

Николай «Nickky» Щетько
(me@nickky.com)

НАША ПОЧТА

Добрый день, друзья-читатели. Хотелось мне опять рассказать вам сказку о консольно-компьютерной конкуренции, о нейронных сетях или о квантовых компьютерах. Но центральная тема "Нашей почты" в этот раз настолько очевидна, что просто не могу не сказать пару слов о ней. Речь пойдет об исторических играх и немного об играх политических. О том, что мы видим на экране, когда запускаем игру, сделанную по реальным событиям. Может, исторические данные или чью-то точку зрения на события прошлого или выдуманный разработчиками сюжет "по мотивам"? На самом деле, исторический сюжет — результат работы многих людей, часть из которых его создает, другие — редактируют, а третьи, что не менее важно, воспринимают. К последним относимся мы с вам, субъективные и пристрастные судьи чужого креатива. Примеры таких сторонних оценок вы сможете увидеть, если продолжите читать "Нашу почту".



Владимир LeGAT Садовский

Здравствуйте, уважаемая редакция и уважаемый почтальон.

Решил написать вам после того как прочел письмо Руслана Игнатовича в прошлом (№4) выпуске "ВР". Тема поднята, конечно, интересная, но хотелось бы заметить, что у нас почему-то нет людей, высказывающих свое негодование по поводу игр, повествующих о новой гражданской войне в США, или недовольных участием в штурме "пентагона" хотя бы в том же втором Red Alert'е. Но это так, к слову.

К слову, эти игры создают сами же американцы.

А относительно политики в играх, то, на мой взгляд, этот вопрос не требует таких жестких мер, которые предложил Руслан. Во-первых, откровенно политизированных компьютерных игр не так уж и много (если не рассматривать, конечно, многочисленные флэш-игрушки), и их можно пересчитать по пальцам, в отличие от кинофильмов или книг, в которых авторы, иногда в особо откровенных формах, высказывают свои политические воззрения. Во-вторых, западные разработчики, когда создают образы наших с вами соотечественников, как ранее живущих, так и будущих, в основном используют западные же штампы и мифы, связанные с этими образами, которые по существу имеют действие только на западных пользователей. Наш игрок, увидев очередную "клюкву" в игре, только усмехнется и подумает: "Ну ни черта эти америкосы о нас не знают". Есть, конечно, и такие мифы, которые глубоко укоренились не только на западе, но и у нас, особенно это касается исторических мифов. Одним из самых мифологизированных исторических событий является Великая Отечественная война, и игровая индустрия, выпустившая сотни игр по данной тематике, не могла не использовать штампы и мифы массового сознания.

Мир не делится на "нас" и американцев, есть и другие страны. В отношениях с ними важен престиж государства. Беларусь тратит большие средства на создание образа миролюбивой страны, и очень неприятно сознавать, что эти силы уходят лишь на то, чтобы компенсировать стереотип, создаваемый некоторыми играми.

Например, первая миссия Call of Duty за Василия Зайцева в Сталинграде у многих моих друзей не вызывает недовольства, да, мол, так все и было в реальности. Хотя, во-первых, сюжетно она почти полностью скопирована из американского же фильма "Враг у ворот", а во-вторых, полностью состоит из штампов: тут вам и злобные НКВДэшники, стреляющие во все что движется, и одна винтовка на пятерых, и необученные грязные Иваны, идущие в бой толпой, имея из оружия только красное знамя. Если бы Великая Отечественная война была на самом деле такой, какой она показана в этой игре, то писал бы я эти строки на немецком языке, если писал бы их вообще.

И, в-третьих, по уровню идеологического воздействия на население игры у нас в стране намного уступают стандартным средствам массовой информации. А уж в деле поливания грязью нашего прошлого они далеко позади от всяких "исторических" телепередач, которые крутят как по зарубежным, так и российским телеканалам.

Разница в том, что телевидение получает деньги от рекламы, а не от зрителей, поэтому мы, зрители, можем только косвенно влиять на то, что нам показывают. В играх другое дело: проголосовал рублем — и политика тут же исчезла с наших мониторов.

А насчет World in Conflict хотелось бы сказать, что разработчики постарались максимально избегать антисоветских штампов времен холодной войны (ну, конечно, основной миф, что мол СССР всегда хотел напасть на США они использовали:)). В игре присутствует уважение к врагу, русские не показаны исчадиями ада, да и американцы не ангелы во плоти, некоторые действия союзных войск попахивали военным трибуналом, в общем, прогресс на лицо. И еще, я думаю, что авторы не сделали компании за СССР, потому что боялись удариться в "клюкву" по типу Red Alert'a, а знаний о СССР и Советской армии у них не хватало, чтобы создать адекватную сюжетную линию. Игра все-таки серьезная и претендует на достоверность, поэтому всякие миссии типа "убить всех буржуазный свинья на данный территория" были бы здесь не уместны. И еще хотелось бы отметить то качество, с каким сделаны постеры к WiC: красное знамя на фоне пылающего Капитолия — это что-то, а плакаты в "освобожденных" американских городах, типа "Красная Армия сеет мир" — все это прекрасно дополняет атмосферу игры. Респект разработчикам.

Респект за серьезное письмо о серьезных играх. Как видите, что одним кажется откровенной политической агитацией, то для других становится всего лишь колоритной особенностью, создающей атмосферность. Одним лень мысленно отфильтровывать вранье, другим без этого скучно. Прав каждый из них, но вторые куда увереннее чувствуют себя в сегодняшнем игровом мире.



Неизвестный доброжелатель №47.

Привет Энариэл.

Привет, NeDo-47.

Честно признаюсь, не думал, что на свете есть люди, кроме меня, которым не понравился Властелин колец. Мне он не понравился примерно по той же причине, что и тебе. Я сразу заметил, что Толкин эксплуатирует образы, призванные играть на потаенных струнах нашей души. Каждый из нас хоть раз в жизни чувствовал себя маленьким и беспомощным перед лицом проблем и бед, каждый из нас наверняка искал спасения от стресса в сплочении с друзьями. В общем, автор взывает к нашим слабостям, и мне это не понравилось. Да, и кроме того, в книге много пафоса и глупости, присущей лишь детским сказкам.

С этим абзацем мне придется много не соглашаться. Мне "Властелин колец" нравится, и я никогда не говорил обратного. Ни одну другую книгу я не перечитывал столько раз, сколько "ВК", и по праву могу считать себя матерым толкиноведом. Что я могу сказать о "не нравится"... Толкин много кому не нравится, и интерес к нему снижается по мере того, как уходит в прошлое фильм П. Джексона. "ВК" не любят за первые детско-сказочные главы, за ограниченность полета фантазии (демонарий не впечатляет, герои до перумовских суперменов не дотягивают) и, пожалуй, за затянутую концовку. Но идейно "ВК" очень хорошо "подкован". Меня совершенно устраивает, когда книга играет на потаенных струнах моей души, позволяя не забывать про существование этих струн, и помогает их контролировать. Неконтролируемые эмоции приводят к стрессам, панике, истерикам в самый неподходящий момент. Незнание своей души — это слабость, а умение управлять собой в самых трудных обстоятельствах — это как раз и есть сила.

Ну и вдогонку: эксплуатация — это политэкономическая категория. Она не применима к мертвецам и образам.

Читая ВК, мне по-настоящему не хватало таких моментов, когда чьи-то дымящиеся кишки вываливаются из распоротого живота на снег, также не хватало банд дезертиров и мародеров, грабящих полуразрушенные деревни, насилующих и убивающих их жителей (хотя учитывая то, что на протяжении всей книги идет война, подобных и более жизненных моментов должно было бы быть очень много).

Конечно, Джон Толкин, ветеран двух мировых войн, в этом деле разбирается мало. Наверное, не воспользовался случаем и не проявил должного любопытства. По правде говоря, я тоже считаю садизм в фэнтези неуместным.

Как ты, наверное, понял из моего предыдущего письма, игры я оцениваю исходя из других критериев, а архетипы тут вообще никаким боком. Так что я остаюсь при своем мнении. Распознавать же попытки манипулирования людьми через СМИ в наше время, думаю, может даже ребенок.

Не все так просто. Даже осознавая, что СМИ может сообщать неправду, мы не можем от них отказаться, потому что других источников новостей у нас нет. А значит, задача определения достоверности информации все равно целиком лежит на нас. Ну а поскольку никто не хочет ради этого напрягать свой мозг, то многие на проблему манипуляции предпочитают не обращать внимания.

Написал я это письмо главным образом, чтобы попросить тебя порекомендовать мне в прочтение какое-нибудь жестокое депрессивное грузилово. Не важно, будет это мистика, фэнтези или научная фантастика. Главное чтобы крышу сносило от глубины сюжета и динамически развивающихся событий. Просто давно ищу идеального автора, который подходил бы мне на 100%. Очень хочется чего-то более жестокого и динамичного, чем у Джорджа Мартина, и более депрессивного и загружающего, чем у Говарда Лавкрафта. Сразу бросается в глаза твоя начитанность и хороший вкус, поэтому я и решил обратиться за помощью к тебе. Подскажи, пожалуйста, что мне прочитать такого шедеврального и непопсового, чтобы оно навсегда осталось в моем сердце. Или хотя бы, в каком направлении мне продолжать свои поиски.

Для начала "Осенние визиты" Лукьяненко, К. Берг ("Превращение", "Разоблачение", "Возрождение"), Чак Паланик ("Рэнт", "Уцелевший", "Невидимки"), С. Кинг (тот же "Оставшийся в живых"). Но это из художественных. Имхо, если уж не важен жанр, то лучше читать документальные или научно-популярные книги. Во-первых, реальность всегда жестче любой выдумки, а во-вторых, от такого чтения намного больше пользы.

Не волнуйся, я не буду переживать, если ты не ответишь... опять.

Пишите больше и чаще, тогда всякие разные причины не помешают вашему письму добраться до страниц "НП".



Adler <adler.by@gmail.com>

Здравствуйте!

Меня беспокоит тот факт, что на страницах газеты часто появляются высказывания о том, что, мол, надоели разработчики препарировать уже избитую тему Второй Мировой войны. А когда появляется новая игра, посвященная событиям тех лет, это сразу же вызывает отвращение. Я считаю это неправильным. На самом деле, игр про WW2 не больше, чем про борьбу с террористами, демонами или орками. Более того, такие игры должны выходить. Особенно на постсоветском пространстве, где живут потомки Победителей над фашизмом. Ведь не секрет, что наглые буржуи пытаются украсть лавры победителей в той войне, в то время как многие наши школьники не знают о Сталинградской битве...

Ну, не сгущайте краски. Белорусское образование много внимания уделяет истории, так что о Сталинградской битве, я уверен, слышали все. Конечно, к этим сведениям всегда найдется что добавить. Но чем больше разработчики копаются в истории, тем меньше у них остается времени на программирование и дизайн. О последствиях читаем ниже.

Другое дело, что качество этих игр чаще всего среднее. В RTS геймплей существенно не менялся со времен "Противостояния" и "Блицкрига" — обвел рамкой и вперед, на Берлин. Юниты уничтожают врага настолько быстро, что война не должна была бы продлиться дольше месяца. Тактика не имеет ничего общего с реальной (подсветил и разбомбил), спецэффекты — дикие (танки взрываются, как грузовики со снарядами, а дома — как пороховые склады), нет чувства трагедии — все как-то по-детски. С точки зрения реализма и истории большинство игр — никакие. Просто становится смешно, когда танки с расстояния 20 метров начинают перестрелку, выбивая друг другу полосочки жизни (или их аналог), а потом приезжают ремонтники и за минуту устраняют все неполадки. Хочется надеяться, что разработчики и рады были бы сделать все как следует, но они сами загнали себя в угол сногсшибательной детализацией и спецэффектами. Для поддержания производительности, карты делают очень маленькими, что технике с артиллерией негде развернуться. Да и как можно большую аудиторию хочется привлечь — в "В тылу врага" играют и бородатые дядьки, и мой двоюродный 8-летний брат.

Я не хочу сказать, что созданные игры о войне плохие. Играя, геймер прежде всего должен получать удовольствие, а там какая разница, как взрываются сараи. Но следует разграничивать игры о WW2 (воргеймы, серьезные симуляторы) и игры "по мотивам" WW2 (шутеры, аркады, многие стратегии), где вместо солдат можно подставить инопланетян, а вместо танков — роботов, и смысл не изменится. Для первых высшая ценность — реализм, а для вторых — высококлассная картинка и ненапряжный геймплей, а WW2 — лишь модные декорации. И, думаю, не следует заблуждаться: "Я поиграл в Call of Duty и понял, что чувствует солдат на войне" или "Поиграв в "В тылу врага", я осознал, какова война на самом деле". Дай Бог, чтобы нам никогда не довелось этого осознать!

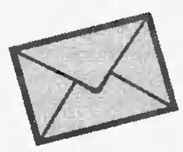
Видите, как получается: геймплей уже на порядок хуже, а исторической достоверности нет как не было. Поэтому мое имхо, что наполнять игры глубоким интеллектуальным (в частности историческим) содержанием можно будет только тогда, когда хороший геймплей станет нормой.

Тут нужно разграничивать историю с политической рекламой. Первая — серьезная наука, разобраться в которой без затрат труда и времени невозможно. Игра не дает нам ни того, ни другого. А вот рекламу она вмещает с легкостью. Крикнул в игре "наглые буржуи" — тут же пошла волна народной смуты. Крикнул "СССР — Империя зла" — в другую сторону поехала крыша у простых обывателей. Поэтому любые заявления об "исторической достоверности" пока что нужно воспринимать с большим скептицизмом.

Своими размышлениями я не хотел никого обидеть. Просто излагал свои субъективные мысли. Рад буду, если найду единомышленников и заранее прошу прощения, если кого-то разгневал.

С уважением Adler

Благодарю за письмо. История в компьютерных играх — отличная тема для размышлений. Только очень прошу, рассуждая об истории, осторожнее относитесь к чужим политическим взглядам.



mAgNuM33.8

Доброго времени суток уважаемая редакция ВР, Anuriel и всем людям, которые прочтут мое письмо. Прежде о хорошем: очень рад за рубрику "своя колокольня", порадовали и "100 фактов о "ВР", а юбилейный "Блиц" — это вообще КЛАСС! Я, как фанат телесериала LOST и Горца (огромное спасибо Берлинскому Gosche за статью "Highlander. Реквием по бессмертию"), рад за обзор "Lost: Via Domus", и, несмотря на оценку, все равно куплю:-). Очень понравилась статья про ролевые игры в Интернете.

Долго смеялся над некоторыми моментами в "палате 100".

В палате 100 все смеются и веселятся. =)

Обрадовался анонсу Nickky про StarCraft2. В общем, ВР молодцы! А, чуть не забыл сказать спасибо за Assassin`s Creed.:)!

Теперь перехожу к НП. По поводу письма Руслана Игнатовича хочу сказать, что тоже замечал эту деталь. Очень обидно, что так думают разработчики.

По поводу девушек. Лично у меня в классе много девчонок играют в игры, кто 5-ых героев, кто в NFS: ProStreet или FlatOut2, кто в Корсаров и в GTA: SA (если возникнут сомнения насчет того, в каком классе я учусь, то знайте, в 10-ом).

Нет, вы подробно расскажите, в каком городе, в какой школе и как туда доехать. Ибо некоторые джентльмены пока своими глазами девушек-геймеров не увидят и руками не пощупают, все равно верить не будут. =)

Еще хотелось бы сделать пару предложений:
1. Может, уже все страницы сделаем цветными?:)

Мы все никак не решим: нужно "Нашу почту" делать цветной или она нормально смотрится в черно-белых тонах.

2. Хотелось бы знать адреса, где можно скачать книги, про которые пишутся в обзорах и релизах "Радости чтения" (желательно бесплатно).

Таких сайтов очень много. Введите в Google "электронная библиотека" и сразу получите десяток ссылок.

3. Можно было бы в конце года сделать и "Книгу года".

Можно, почему бы и нет.

4. Увеличьте, наконец, число страниц. Можете устроить опрос читателей: "Какие рубрики вы можете предложить?". Я думаю, что читатели откликнутся.

Рано или поздно число страниц вырастет. Но пока что это вопрос нам не кажется слишком важным.

5. Хотелось бы увидеть статьи по WarCraft, CS 1.6, Starcraft и другим киберспортивным играм. DotA есть — уже хорошо. Ведь не у всех есть инет. Тем более, что, думаю, все мы хотим, чтобы наши cyber-спортсмены занимали высокие места на чемпионатах. Так давайте развивать Киберспорт. Думаю, что если сейчас на это не хватает страниц, то после "пополнения" можно будет это сделать.

Как и с обзорами MMORPG, статьи о киберспорте должны писать по-настоящему опытные игроки, причем умеющие доступно подать свои знания. Только в отличие от MMORPG, киберспорт требует гораздо больше практических тренировок. Ну а рассказать в статье о том, как и куда кликать мышью, просто невозможно.

6. Что насчет возрождения Блица?

В этом номере есть Блиц, но в дальнейшем он будет появляться очень не часто.

7. Была такая рубрика "Чтиво". Я думаю, что если найдутся желающие, то можно было бы устроить на сайте ВР ролевую игру, лучше несколько, а лучшую поместить в эту рубрику как рассказ или повесть и т.д. и т.п.

В чем вопрос? Заходите на наш форум и создавайте тему. Креативность наших форумчан вас поразит: ответы будут появляться так быстро, что вы не будете успевать их прочитать.

И наконец, о геймерах. Люди запомните, геймер — это прежде всего человек, и без разницы, сидит ли он все свободное время за компьютером, или выходит погулять с друзьями на улицу или еще куда-нибудь. Если люди не будут уважать друг друга, то что тогда получится (я не имею в виду людей с отклонениями в психике, да и их можно только пожалеть за то, какое влияние на них оказывают игры)? Человек сам решает, что для него главное в жизни, сам выбирает цели, к которым стремится, и если он выбрал своей целью победу на WCG, ESWC, Extrime Masters, то мы должны уважать его мнение. Потому что, если ты не будешь уважать мнения людей, то и люди не будут уважать твое мнение.

Поддерживаю обеими руками! Кто высматривает среди окружающих психов, тот будет жить среди ненормальных, а кто замечает в другом человеке часть себя, тому каждый встречный будет товарищем.

Ну ладно, пора заканчивать. Напоследок хочу спросить: будет ли в "Ретроспективе" обсуждаться Star Wars? Где "Креатив"?

Все будет, дайте время.

На этом заканчиваю, если кого-то обидел — извините, но это мое субъективное мнение. Здоровья, счастья и процветания всем, и редакции ВР в частности. До свидания.

Спасибо за позитив и +1 ко всем вашим пожеланиям.

З.Ы.: Заранее прошу извинения за ошибки.
З.З.Ы.: Да прибудут с вами ВР!

Главное, контролировать ее темную сторону. =))



An0Nim

Привет всей редакции ВР и, конечно, ее почтальону Anuriel'ю. Ваша газета самая лучшая, клевая и т.д. и т.п... долго расхваливать нет смысла, так как все равно в Беларуси лучшего игрового издания не найдешь (хотя, в принципе, и во всем СНГ... вообще чего мелочиться, во всем МИРЕ!!!).

Думаю, если хорошо постараться, то можно найти. Все-таки скучно без конкурентов.

Короче, пишу по такому поводу:
1. Помнится, в одном из номеров выходила статья про Heroes V, "тактика игры за Инферно". Говорю сразу, статья сильно помогла — тогда за демонов играть еще не начинал, а когда начал, то понравилось; к тому же друзей смог удивить своими знаниями об Инферно, ни разу фактически не играя. Ну, так вот, хотел спросить, выйдут ли еще такие статьи? Если да, то почему с таким запозданием в сравнении с первой?

Не будет больше таких статей. Почему? А вот именно потому, что с таким опозданием они никому не нужны. Все, кто хотел, уже давно освоились в Героях 5, а кто не торопился, теперь может расспросить своих опытных друзей или поискать гайды в интернете.

2. До меня дошел слух от одного друга, что вроде как дополнений к Newerwinter Nights 2 больше не выйдет, да и вообще больше не выйдет игр из этой серии (т.е. никакого NWN 3). Причиной, вроде как, послужила продажа компании BioWare. НЕУЖЕЛИ ВСЕ ЭТО ПРАВДА!?

"Самое удивительное в этой неправде то, что все это неправда от первого до последнего слова" (М. Булгаков). Аддон непременно появится, и имя ему будет Mysteries of Westgate. Появится и NWN 3 не зависимо от того, купят BioWare, не купят или вообще эта фирма закроется. Такие популярные бренды просто так не исчезают, те же Heroes of M&M — лучший тому пример.

3. Есть давно наболевший вопрос, а также надежда, что Anuriel просветит меня в нем. Вопрос таков: почему людям так нравится одна игра, а именно Counter Strike (во-первых, написал вроде правильно, а во-вторых, не думайте я не псих и не семилетний ребенок, который даже не знает что это такое... честно говоря, я в два раза старше)?

Срочно читайте статью Archangel-a в архиве "ВР" (nestor.minsk.by/vr/2001/12/vr11224.html). Я же скажу: потому что это хорошая игра.

Играл я в нее, и не так уж мало, на мой взгляд, ничего в ней особенного нет. Но все ею так восторгаются, а некоторым скажи, что она плохая, так они косятся на меня, как на идиота, а некоторые вообще принимают это как оскорбление. Разъясните, пожалуйста, если сможете.

Это потому, что мы с тобой ролевики-фэнтезисты. Для тех, кто привык днями создавать легендарного героя, а потом им во главе многотысячной армии захватывать/спасать мир, пятиминутные разборки терроров и контров кажутся слишком незначительными.

4. И еще вопрос можно (зачем спросил, четверку то уже поставил)? Значит можно... Есть ли серверы для игры "Безмолвие" через интернет? Игра белорусской фирмы VironIT.

Нету таких, не сделали VironIT-ы для своей первой игры онлайновых серверов. Ограничились обещанием добавить такую возможность в сиквеле, а вместе с ней — поддержку большего числа игроков и большего размера карты. Только вот неизвестно, когда этот сиквел появится.

Ну, вроде все, пока... Потом, может, напишу еще — посмотрю на реакцию...
P.S. Извиняюсь за все грамматические ошибки в письме, если таковые нашлись, мне всего 14 (за повод сойдет мало, наверное).

Нам то что? Это вот Word от стыда краснеет, хоть автопроверку отключай. А мы к чаткам привычные. До встречи, пишите еще.



Владимир Сивицкий
<www.psy-master.com>

Что мешает играм стать искусством? Ответ в рубрику "Игры людей".

Вначале разберемся с понятиями. "Искусство — это 1) художественно-образные формы отражения действительности" (Советский энциклопедический словарь), 2) "творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах" (Толковый словарь С. И. Ожегова). Все это полностью применимо к компьютерным играм.

Но во многом Антон, конечно, прав: новые технологии и требования издателя ограничивают разработчиков. Запреты и особенно "нашествие сиквелов" — это уже следствия первых двух факторов. И все же многие игры можно не только отнести к произведениям искусства, но возвести в ранг шедевров.

У каждого вида искусства есть свои особенности, и для компьютерных игр тоже должны быть свои критерии оценки. Например, характеристики компьютера, для которого предназначена игра. Лично для меня одним из примеров гениального геймдева является игра Elite для Spectrum ZX. Только представьте, что в 48 Кб (нынешние мобильные телефоны часто имеют больше памяти!) было реализовано: 8 галактик с десятками звезд (и оригинальными названиями!), генератор цен на 20 видов товара, несколько видов кораблей (визуально различных!), пираты, полиция, космические станции, астероиды, квестовые задания, рейтинг пилотов и др. А если с такой "плотностью" реализованных идей использовать современную технику? Хотя время оптимизации на уровне машинных кодов фактически прошло, но шедевры такого программирования остались. А ведь есть и другие компоненты игры: графика и звук (производные — стиль, атмосферность), дизайн интерфейса, играбельность и т.д. "Оскара" тоже по номинациям вручают...

Использование новых технологий и соблюдение сроков издателя диктует рынок. Ну не хотят современные разработчики голодать, создавая шедевры (подобно некоторым художникам)! Да и не могут — ведь бюджет любой серьезной игры огромен, и чтобы осилить его, требуется вливание капитала, который должен не только вернуться, но и принести прибыль. Но и в этой ситуации есть немало примеров здорового фанатизма, т.е. когда из "ничего" конфетка получается. Поэтому не стоит всех разработчиков, да под одну гребенку...

Разработка игры — не простое дело. Кто пробовал, тот знает, что играть в готовый продукт — это совсем другое, чем ежедневно в течение месяцев (и даже лет!) "ловить баги" в черновых версиях. За многие игры можно не только премии давать, но и памятники ставить, ведь на лучших играх воспитаны целые поколения. Конечно, хороших игр гораздо меньше, чем плохих. А сколько холстов портит художник (или писатель бумаги), создавая свое произведение искусства?

Почему разработчики не укладываются в сроки? Потому что создание игры — творческий процесс, который невозможно полностью вогнать в рамки бизнес-плана. Но бесплатно работать тоже никто не хочет! А Вы хотите? Не день-два, как на субботнике, а пару месяцев?

А, собственно, что плохого в сиквелах? Ведь для освоения игры нет обязательной программы, как в школе: пока не прошел первую и вторую часть, к третьей не приступать! Реинкарнации старых хитов мы наблюдаем в музыке, в архитектуре, в живописи. А почему должно быть иначе с играми? А поиск новых идей идет, и находки встречаются почти в каждом проекте, даже не очень удачном. Важно уметь увидеть их, несмотря на возможное разочарование от игры. Так, например, сравнивая "Обливион" и "Два мира", можно найти массу интересных нововведений у польских разработчиков, но за то, что этот потенциал игры не использован, конечно, большой минус им.

Возможно, к завершению проекта у разработчиков тоже наступает и пресыщение игрой, и "глаз замыливается", когда очевидные, казалось, "ляпы" не замечаются. В этой ситуации следование проторенным путем — самая верная тактика. Вот получается, что хотели сделать новое, а получился очередной клон.

А вот неоправданный пиар, который издатели делают своим будущим играм, существенно мешает объективной оценке труда разработчиков. Но это законы рекламы, с которой мы ежедневно встречается в жизни. И то, что мы оказываемся столь доверчивы, верим обещаниям и надеемся на лучшее — это уже наши проблемы.

Запреты же существуют не только для игр. Литературная, театральная, музыкальная или киношная цензура существовала всегда — от обывательского мнения до официальных документов. По степени воздействия на психику компьютерным играм пока нет равных, поэтому и ответственность должна быть большая. А если учесть стремление общества перестраховаться в использовании новых технологий, то удивляет не наличие запретов, а их небольшое количество! Ведь когда-то шариковые ручки мешали формировать "правильный" почерк, калькуляторы "не развивали устный счет" и т.д. И кстати, многие упреки создателям игр вполне справедливы — в погоне за "изюминкой" разработчики иногда играют на грани фола... Аналогичную ситуацию сегодня наблюдаем в кинематографе, журналистике, телевидении.

Искусство всегда сопровождалось ремесленничеством, базировалось на нем. Мы порой восхищаемся тем, что для других — обыденность, например, амфоры из музея были для далеких предков привычной посудой. А произведением искусства их сделали высокое качество и наше к ним отношение.

Поэтому на вопрос "Что мешает играм стать (т.е. считаться) искусством?" можно ответить так: "субъективное мнение спрашивающего". Впрочем, как и в любом другом искусстве...

Вот оно как: если бы не Жук Антон, игры давно бы стали искусством. Но словарь нам говорит, что игры уже искусство, просто мы еще не привыкли их так воспринимать. Только посмотрите, насколько словарь умнее нас: мы постоянно говорим об индустрии компьютерных игр, о ремесленничестве и желании разработчиков быстро "косить капусту". А все это не важно, ведь даже самый провальный проект, сделанный на три копейки и презираемый всей индустрией — это уже "творческое отражение действительности". Даже если багов в этой игре больше, чем битов, а по системным требованиям она не запустится даже на суперкомпьютере BlueGene/L, все равно это искусство. Есть только маленькое "но": играют в игры люди и только люди, а их не затянешь в игру научными определениями, пока их собственное субъективное мнение не позволяет назвать игру искусством.

***

Политика и история — неисчерпаемые источники тем для умных бесед. Умных и вместе с тем очень серьезных и напряженных. Размышляя над тем, стоит ли продолжать обсуждение этих тем в "Нашей почте", я решил оставить слово за вами. Веселой или серьезной, заумной или наивной будет "Наша почта" зависит от того, какие вы напишите письма в следующем месяце. До скорой встречи на страницах газеты.

Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)

ИТОГИ

Конференция Разработчиков Компьютерных

Краткий путеводитель по игровому «Космосу»

Вот и закончился очередной апрель, и вместе с ним достоянием истории стала уже шестая по счету Конференция Разработчиков Компьютерных Игр. В павильонах и выставочных залах "Космоса" вместо сотен глаз, буравящих очередную "игро-девушку", куда чаще встречались кучки суетливых журналистов, которым некогда глазеть по сторонам. Еще между стендами издателей и разработчиков важной неторопливой походкой, зорко наблюдая за ситуацией ("всем ли хорошо на выставке, али недовольные есть?") курсировали люди, без которых самой КРИ никогда бы не было, — организаторы-затейники с портала Daily TeleFrag (dtf.ru) были легкоузнаваемыми за счет введенной ими же цветовой дифференциации всех участников и гостей Конференции — бэйджики прессы были зеленого цвета, девелоперы, паблишеры и прочие экспоненты довольствовались желтым цветом "нагрудного пропуска в мир российского (и не только) геймдева", а сами дэтээфовцы выбрали ярко красный цвет — не заметить столь броскую маркировку было просто невозможно.

Разумеется, были и такие люди, которым по долгу геймслужбы приходилось на весь день быть прикованными к своему рабочему месту — громадная армия пиарщиков для любого представителя прессы была самым первым бастионом на пути к самим разработчикам того или иного проекта. Лишь выслушав заготовленные ранее сладкоголосые речи, журналист мог пробовать пробираться дальше вглубь павильона. Впрочем, не всегда только обманно-силовые методы а-ля "Да я позавчера договаривался с Олегом Яворским о личном интервью! Я думаю, он мне сам все и расскажет о "Чистом Небе"... Кстати, вот и он!" приводили к нужному результату. Порой особо каверзным вопросом можно было поставить в самый настоящий тупик человека, ответственного за связи с общественностью. Тогда пиарщик, нисколько не заботясь о душевном равновесии девелопера, от греха подальше сам пытался свести разработчика и журналиста. Впрочем, в конце концов обязательный для каждого добросовестного корреспондента зов долга всетаки перманентно брал верх, а потому — все необходимые вопросы были заданы тем, кому следовало, почти все долгожданные ответы были получены, все доступные (и даже кое-какие недоступные) для игрожурналистов потенциальные хиты подверглись тестированию. Подробности — ниже по тексту.

Три... Два... Один... Старт!

Первым, что встречало любого посетителя выставки, были вовсе не приветливые глаза наряженной девушки, раздающей рекламные пресс-буклетики очередного российского мегахита, а стойка регистрации и длиннющая толпа оформляющихся перед ней. Для вашего покорного слуги, который по совместительству является еще и крайне редким гостем столицы Российской Федерации, первый день КРИ начался уже перед самым обеденным перерывом. Нетопропливость регистраторов поражала — чувствующие себя детьми в кондитерском магазине, журналисты вынуждены были топтаться в холле, заводить новые знакомства от "нечего делать", да и просто бесцельно тратить время. Особенно не повезло тем, кто не успел зарегистрироваться заранее — во-первых, из-за них процесс получения доступа к тайнам российского игропрома растягивался для всех, а во-вторых, им на месте в спешке приходилось заполнять немаленькие анкеты, уже по ходу действа замечая, что, скажем, название конторы, в которой они работают, администраторы написали с ошибкой...

Но вот регистрация благополучно пройдена — синий шнурок обвивает шею, а те, кто еще стоят в очереди, смотрят на обладателя бэйджика с плохо скрываемой завистью — на КРИ тот, кто первый, тот и прав.

Тут же многим пришлось разрешить нелегкую дилемму — для журналистов развилка возле стойки оформления документов была аналогична сказочному распутью для богатыря. Недюжинным усилием воли принимаем решение свернуть вправо, дабы очутиться, как потом уже оказалось, в самой "вкусной" части "Космоса". Не проходим мимо, знакомясь со всеми в порядке строгой очереди. И первым в ней является павильон приквела к украинскому игробестселлеру.

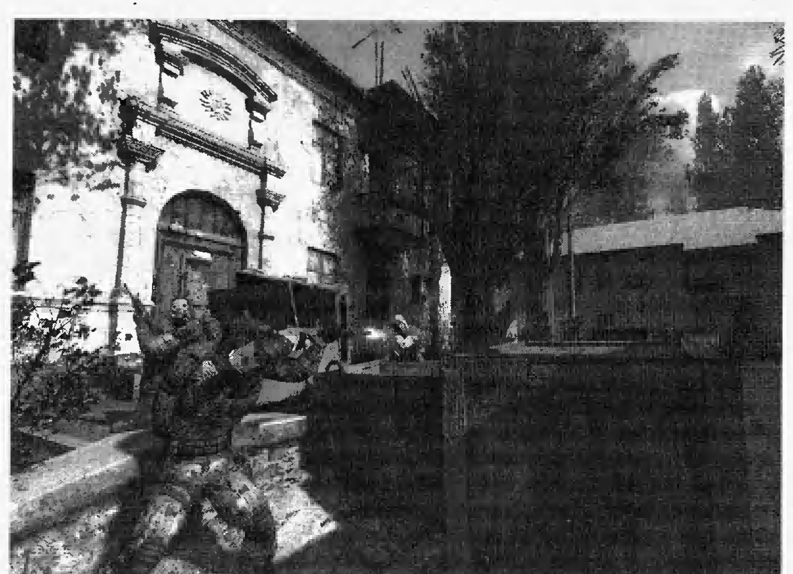
Чистое небо над Зоной

Уже с давних пор известно, что встречают (не важно, человека ли, компьютерную игру ли) по одежке. Так вот с "прикидом" "Чистому небу" очень и очень повезло. Разработчики не поленились и выстроили в коридоре "Космоса" целую научно-исследовательскую лабораторию, название которой знает каждый уважающий себя сталкеровед. В недрах X-18 не было ржавчины, аномалий и враждебно настроенных мутантов. Все внутреннее убранство левой половины павильона — "лаборатории" — составляли древний холодильник, пленочный магнитофон да стол с закусками (закусывать предлагалось обязательное "кварцевание" — без выведения радиации из организма народными методами выйти наружу было невозможно). А правой — "предбанника" — монитор и пара древних стульев: после того, как гость лаборатории выполнит нехитрые требования (нацепит на себя белый халат и респиратор-"лепесток", если точнее), дружелюбные украинцы из GSC Game World предоставляли играбельную версию Clear Sky в полное журналистское распоряжение. Комментировать игропроцесс было поручено маэстро Яворскому, который, к слову, свои обязанности выполнял с видимой охотой.

Сделав основной упор на доведении до ума тех составляющих игры, что в оригинале были представлены почти что на зачаточном уровне, разработчики уже обеспечили своему проекту миллионные продажи. Слишком уж многие захотят увидеть ту игру, которую украинцы готовили так долго, но потом — из-за сильного давления зарубежного издателя THQ — отредактировали для западного рынка. Впрочем, такое количество меда перемешалось с немалым количеством дегтя: "Чистое небо" прямолинейно, как железнодорожный рельс (даже концовка в игре будет одна!). Обновления бестиария тоже ждать не стоит — в Зоне объявилась всего пара новых монстров — катастрофически мало для полноценного аддона. Хотя Яворский вещал о том, что на сей раз основным мотивом игры будет социальная борьба — одни группировки сталкеров противостоят другим, а уж к кому присоединится игрок — предстоит решить только ему самому. На вопросы о новых территориях и изменениях в техническом плане руководитель пиар-отдела отвечал сугубо в восторженных интонациях. Графика станет в разы привлекательнее (это, между прочим, очевидно для каждого, кто видел "живой" геймплей — одни только пробивающиеся сквозь кроны деревьев лучи DirectX-10 света чего стоят!), а игровой мир разрастется вширь — добавятся огромные "Болота" и заброшенный "Лиманск".

Стелят украинцы, конечно, мягко, да как бы не пришлось потом жестко спать — если эти дополнения в достаточной степени не повлияют на геймплей, то волна недовольства на этот раз может оказаться больше, нежели в прошлом году, когда всех охватила загадочная по своей сути эйфория "он все-таки вышел!!!".

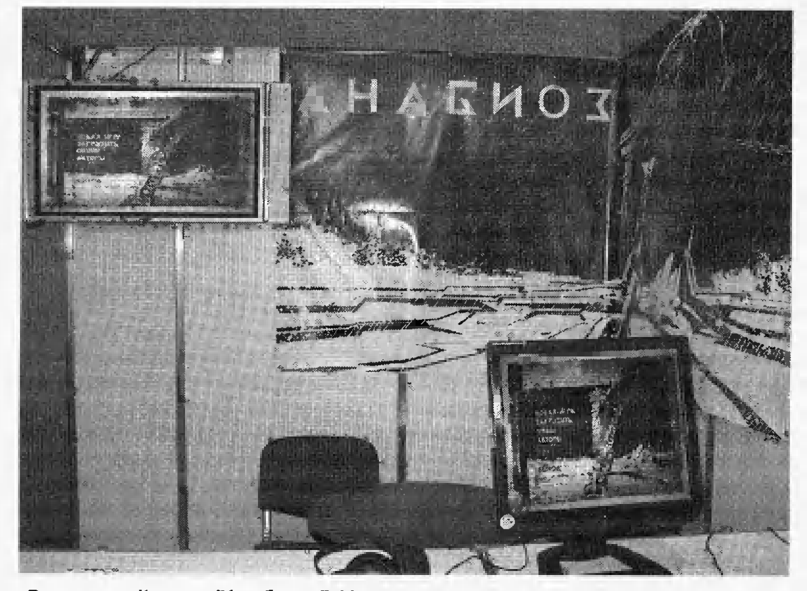
Резюмируя сказанное, остановимся на том, что "Чистое небо" — это такая темная чернобыльская лошадка, которой осенью придется пройти испытание мышками, клавиатурами и игроками. И, между прочим, "пролог" уже готов — неназванная ранее причина переноса релиза с весны на осень открылась на КРИ — издатели посчитали, что весна не самое удачное время для запуска столь мощного игропродукта. Лучше оттестировать все, как следует, чтобы в последние августовские дни тяжелой артиллерией ударить по наотдыхавшимся за лето игрокам. Искренне верим, что переносов больше не будет — пусть Яворский и не заверил слова обещанием подарить свою машину, но блеск в его глазах говорил сам за себя. Готовьтесь к новому походу в Зону — дата экскурсии назначена на 29-ое августа.



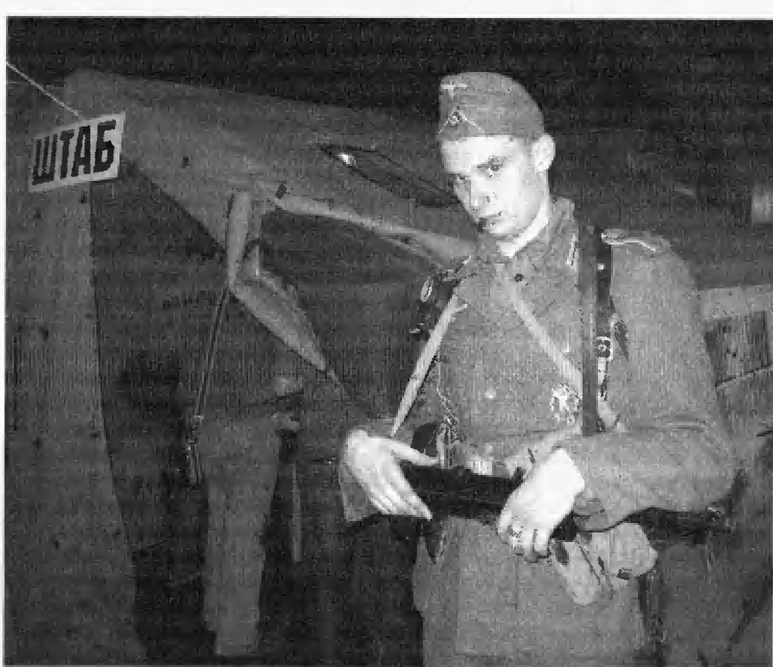
СТАЛКЕР — Clear Sky



Играй — не хочу! Забавы на любой вкус.



Опустевший стенд "Анабиоза". И куда это все пропали?!



"Шаг влево, шаг вправо — расстрел! Внутрь палатки иди!"

From Minsk with love

Пропуская пока один неигровой стенд, прямой дорогой (избавление от радионуклидов по украинской технологии этому не помеха:) движемся к палатке с игрой "Операция "Багратион". Добродушного вида солдат в потрепанной майке уверенно идет навстречу. Он явно полагает, что раздаваемые им запасы провианта (бутерброды с ветчиной, куриные яйца) будут как нельзя кстати (сытостью прессы никто не интересовался, очевидно, уповая на то, что прямо в "Космосе" расположены целых два ресторана, где каждый сможет приобрести кушанья на свое усмотрение). Миновав слегка назойливого "кормильца", пытавшегося соблазнить целеустремленного игрожуровца флягой Шнапса, попадаем в самый настоящий Штаб.

Тесная палатка прокурена насквозь — стиль, понимаете ли, требует. Озаботиться тем, что среди представителей прессы есть и некурящие люди, конечно же, не догадались. Впрочем, суть не в этом. Стоило только продюсеру проекта узнать о том, что ваш покорный представляет белорусское игровое издание, как сонная атмо-

Игр 2008



Операция Багратион

сфера мигом испарилась. Проведя на всякий случай краткий экскурс в историю (события советской игровой кампании максимально достоверны) — "командир" запустил демо-версию "Операции", которая расставила все по своим местам. Как оказалось, на этот раз студия Wargaming.Net, расквартированная в столице Беларуси, решила поэкспериментировать с жанровыми канонами. Смелые заигрывания удались — сейчас игра представляет собой сразу две разных ипостаси. Первая — для тех, кто не осмеливается запускать игры ни на какой другой сложности, кроме "Easy" — интерактивное кино про Вторую Мировую, с минимумом прямого управления войсками и максимумом зрелищности. Вторая предназначена любителям игрового хардкора — тем, кто даже в "Косынку" играет на сложности "Super Very Mega Hard". Долгое и утомительное планирование операции, постоянный контроль за полем боя, выученные наизусть характеристики всех игровых юнитов и стертая от постоянных нажатий кнопка "быстрой загрузки" — вот что ожидает смельчаков, рискнувших бросить вызов искусственному интеллекту противников, который, скорее всего, снова станет главной причиной занижения итоговых баллов отличной во всех остальных отношениях игре. Хорошо хоть на этот раз есть ползунок сложности, а то свежи еще воспоминания о Massive Assault, которая так и не была пройдена многими до конца...

Впрочем, не уровнем сложности славится "Багратион". Минчане пытаются реализовать революционное нововведение — избавить игрока от постоянных кликов курсором по полю боя и по бойцам (своим/вражеским), приковав все его внимание к красоте происходящего на экране. Собственно, насладиться есть чем — вдоволь наигравшись с камерой, можно сказать, что игровой движок обладает завидным потенциалом по части масштабирования. Пресловутых "царапинок на танке", о которых говорили разработчики, увидено не было, но вот достаточно неплохую анимацию солдатиков, прорисовку окружения, отличающуюся вниманием к мелочам, и откровенно недурственные спецэффекты не заметить было тяжело.

Что из этого всего выйдет, узнаем не раньше конца нынешнего года (а то и вовсе в 2009-ом — показанный на КРИ билд был очень далек от идеала, впрочем, девелоперы обещают поднажать и не огорчать игровую общественность переносами). Пока же можно сказать, что творение Wargaming.Net — это такой Call of Duty 4 от мира стратегий. Только с одной важной особенностью, которой была лишена четвертая часть CoD, — возможностью включения режима полноценного симулятора.

Ныряльщики на страже мира во всем мире

Слегка дезориентированные и перегруженные бесценными знаниями, выходим из "Штаба", делаем пару шагов и внезапно обнаруживаем, что казавшийся достаточно длинным коридор уже заканчивается. Заканчивается потрясающе минималистичным стэндом студии Biart. Этот "Космический" тупичок замаскирован огроменным плакатом игры Underwater Wars, разрабатываемой этой молодой московской конторой, и двумя плазменными панелями, на которых застыл игровой арт (в котором, между прочим, с легкостью узнаются Halo-мотивы — к чему бы это?). Стоит, однако, подойти чуть ближе, как практически из ниоткуда появляется пиарщица, явно готовая день и ночь рассказывать обо всех, без сомнения (и пусть бы только кто-нибудь попробовал усомниться!), крайне многочисленных игровых достоинствах.

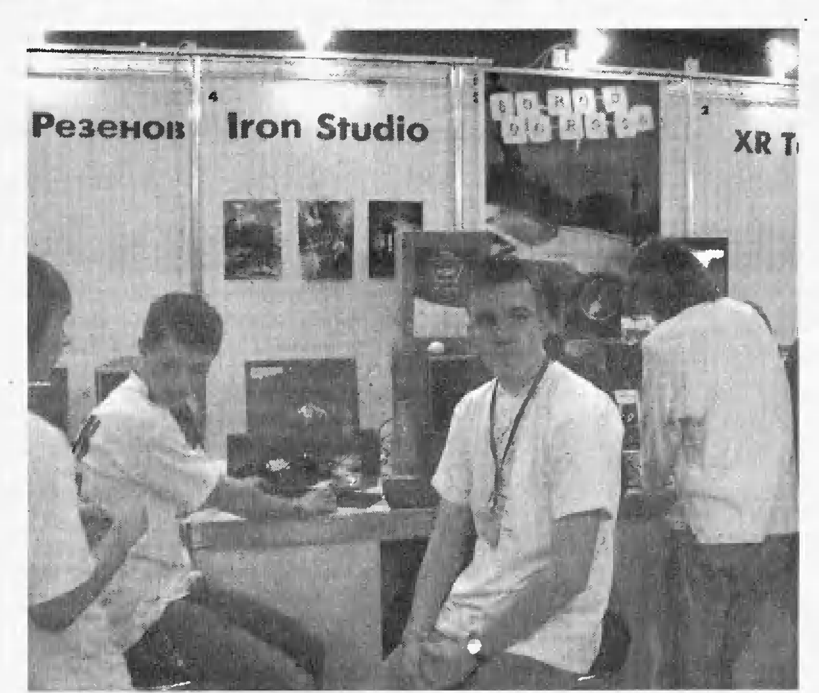
Смысл тысяч слов, сказанных девушкой, сводится к следующему: в 2029-ом году на арене международного терроризма появляется крайне могущественная группировка, которая в буквальном смысле загребает жар чужими руками. То есть при помощи подсадных политиканов в самых разных государствах мира организованные преступные элементы стравливают несколько стран в открытой войне. Думается, не сложно догадаться, что основной миротворческой силой будет являться подконтрольный игроку персонаж и напарники оного.

Не самый заурядный сюжет является далеко не главным достоинством проекта. Дальнейший диалог расставляет все точки над i — казавшаяся поначалу необоснованно далекой дата релиза (конец 2009-го — начало 2010-го) объясняется тем, что Biart-овцы готовят — ни много ни мало — графическую революцию! Crysis-ная история вполне может повториться хотя бы потому, что сейчас U-Wars-овские минимальные (!!!) системные требования выглядят чем-то совершенно фантастическим — Core 2 Quad процессор и видеокарта уровня GeForce 9800X2. Компьютер, по нынешним меркам относящийся к категории Hi-end, потребуется для обработки ультрареалистичной игровой физики и мегареалистичной игровой графики. Такие наполеоновские планы — это в целом похвально и замечательно, но вот смогут ли разработчики отдать должное количество усилий на оптимизацию своего детища?

Оставим риторику — на нынешнюю КРИ привезли крайне сырую демоверсию этого амбициозного экшена. Минимум интерактивности искупался демонстрацией заигрываний с постэффектами и шейдерами последней версии. Предложенный для журналистского ознакомления уровень более чем на половину состоял из водных просторов. После недолгих расспросов (сдобренных описанием предыдущих заслуг студии — игры "Дайвер: В поисках Атлантиды" и "Дайвер: Тайны Подводного Мира") пиарщица сообщила, что Biart состоит сплошь из ныряльщиков-любителей, а потому от подводных миссий игроку никуда не деться. Более того, дышать воздухом из баллонов придется как минимум половину игры! Сложно предсказать, что будет в финальной версии, но пока же перестрелки под десятиметровой толщей воды выглядят такой особой изюминкой U-Wars. В целом — динамики проекту уже не занимать, дело осталось за игровым движком: как только разработчики сообщат о том, что довели его до ума, ожидайте полноценного превью.



Рассказывать о двух своих новых проектах Saber-овцы отказались. Ничего, скоро молчание обязательно будет нарушено громогласными анонсами, увидите!



Ярмарка Проектов. Возможно, кто-то из этих ребят станет "нашим Джоном Кармаком"

Казуальное счастье

Разворот на сто восемьдесят градусов — и мы движемся в направлении регистрационного отсека, попутно разглядывая стенды. От маячащего невдалеке оранжевого оазиса "Акеллы" нас отделяют целых три павильона. В первом из них демонстрируют забавную изометрическую игру для мобильных телефонов. Подозрительно напоминающая небезызвестный "Рагнарок", российская Go Toury! оказывается чем-то вроде "игровой" ICQ. Маленькие симпатичные человечки ходят по единому игровому миру только для того, чтобы выбрать себе жертву для многочасовой болтовни. В версии для КРИ знакомиться с компьютерными ботами приходилось вслепую, но в полной версии можно будет заводить новые знакомства, тщательно изучив игровую анкету потенциального собеседника.

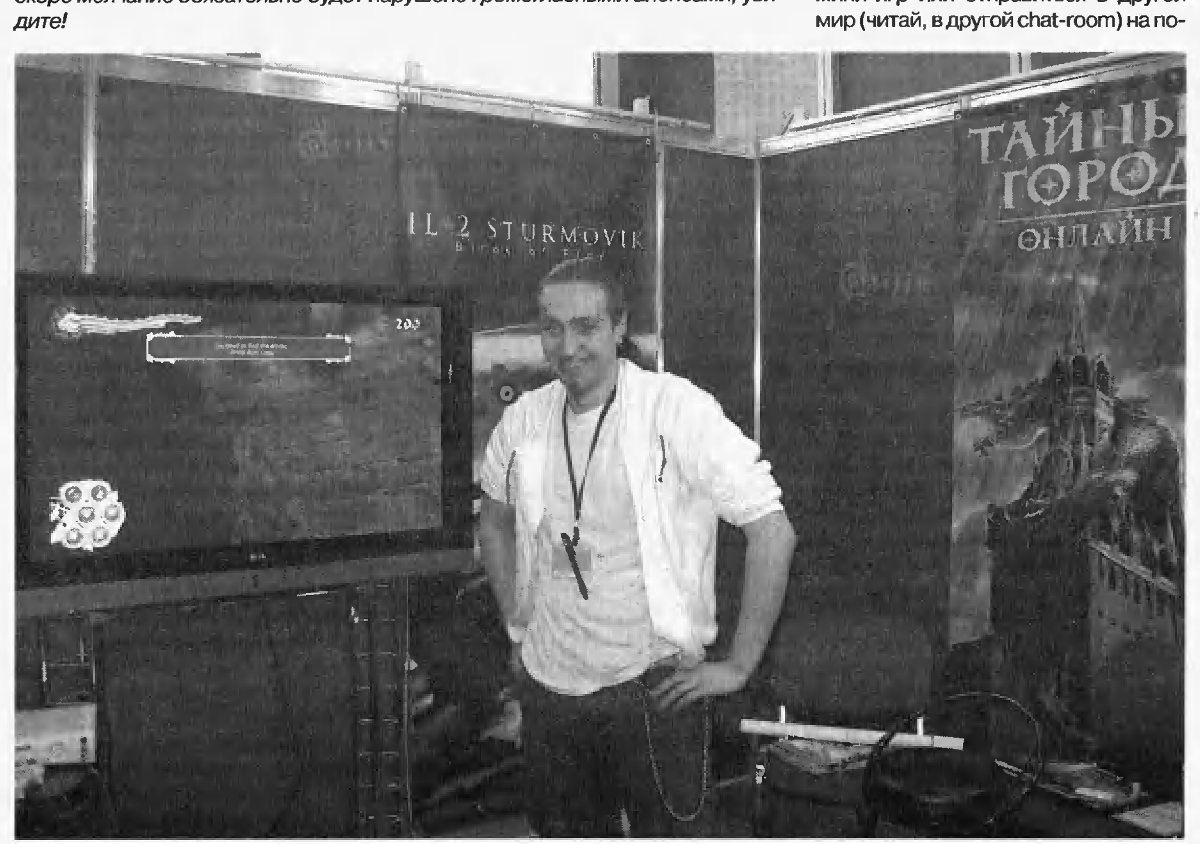
Если же вести беседы будет не с кем (ну, вот не понравились новые знакомцы и все тут!), можно будет сыграть в какую-нибудь из встроенных мини-игр или отправиться в другой мир (читай, в другой chat-room) на поиски интересных собеседников. Ну, или быстро отыскать тех, с кем уже успел познакомиться раньше — сами разработчики (студия Four Entertainment) позиционируют Go Toury! как игровой аналог социальных сетей (к ним относятся такие сверхпопулярные сервисы, как Вконтакте.ру и Одноклассники.ру). И, нужно сказать, у них есть все шансы выпустить проект, который соберет не один десяток заслуженных наград — слишком уж необычна концепция сего игропродукта.

Симулятор автомобилиста

Полные надежд о светлом будущем российского рынка mobile games, переходим к стенду компании MultiSoft, развлекающей посетителей своим "Перевозчиком". Каждому, взглянувшему на него, станет понятно, что привычным стационарным компьютерам здесь не место, вместо них установлены два "почти настоящих" водительских кресла. Нереализованная мечта тех, кто до сих пор не получил права на управление автомобилем, имеет все шансы на исполнение — усесться за баранку и порулить "Газелью" или "Нивой" мог любой желающий. Экспириенс такого рода благотворно сказывался на восприятии речей разработчиков, которые в обязательном порядке рассказывали о любом аспекте игры, если он интересовал представителя прессы.

Таким образом вашему покорному удалось выяснить, что самой главной фичей своего проекта разработчики считают игровой мир, живущий только по... автомобильным законам. Объединив в одной игре два самых крупных российских города — Москву и Санкт-Петербург, — девелоперы не поленились приближенно к реальности воссоздать пространство, отделяющее их друг от друга, — это десятки десятков дорог, по которым игроку предстоит проехать. Не планируя останавливаться на достигнутом, они создали уникальный — пугающе похожий на реальный, меду прочим — искусственный интеллект всех участников дорожного движения. То есть в игре, к примеру, смоделировано поведение водителей, стоящих в одной из Московских пробок.

Хотите больше подробностей? Без проблем. Вот они: никаких гонок (шпилька в адрес Moscow Racer, на который мы пристально взглянем через очень малый промежуток времени) — их заменил свободный геймплей, навевающий воспоминания о "Дальнобойщиках", и ничего, что вместо многотонных фур здесь легковые машины и микроавтобусы — простор для экспериментов шире! Хотите работать водителем "маршрутки" — пожалуйста. Перевозками заработали много денег (в реальной жизни это, конечно, сказка)? Тогда автосалон и тюнинг-мастерская к вашим услугам. Раскрасили свою "тачку" самыми модными артами и на 200 по встречной несетесь ночью по Рублевскому шоссе? Тогда не забудьте, что игровые ГИБДД-шники очень любят принимать так называемые "мгновенные штрафы" — без оформления квитанций и попытки отбора прав.



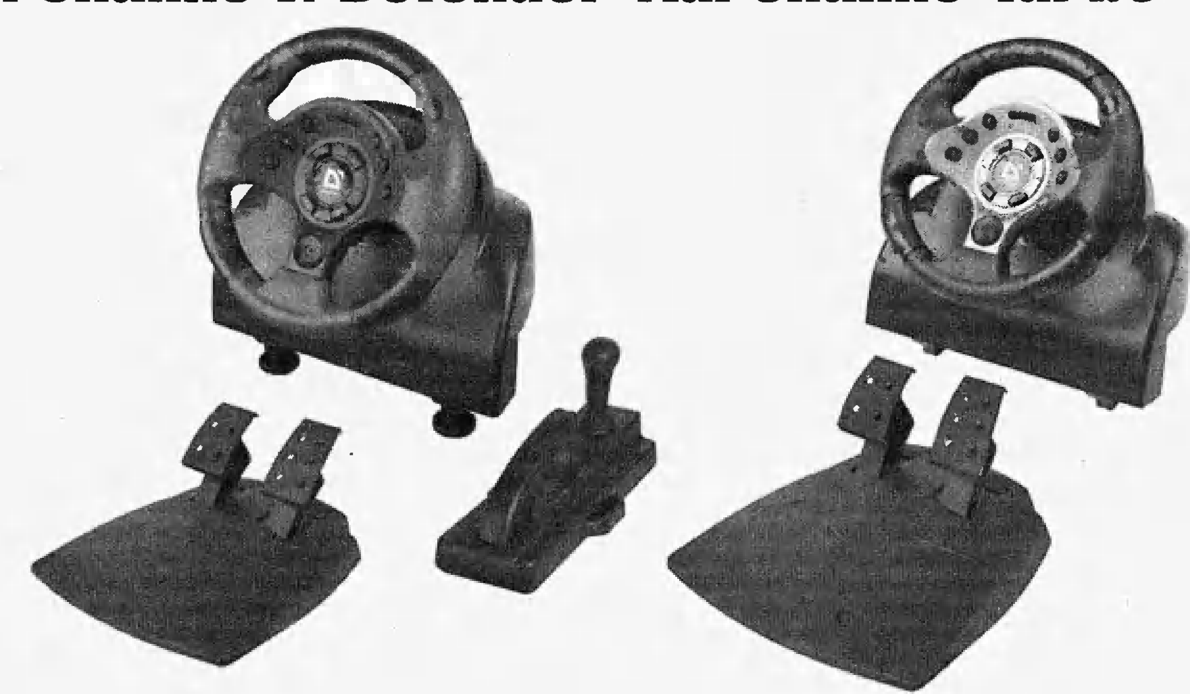
За этой лучезарной улыбкой почему-то скрывается холодное молчание. Странности "гайдзиновцев" во всей красе

Окончание на стр. 28

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Езда с "ветерком": обзор игровых рулей Defender Adrenaline и Defender Adrenaline Turbo

На сегодняшний день споров о необходимости игровых рулей для автосимуляторов практически не существует — виртуальные гонки, которые лояльно относятся к наличию руля, принято называть аркадными. Автору этих строк не единожды приходилось слышать критику в адрес весьма недешевых манипуляторов, однако весь негатив кончался, когда человек садился за руль. Совсем другие ощущения, иной взгляд на игру — наконец, геймплей совершенно другого уровня.



Решившим приобрести руль стоит сразу определиться с собственными желаниями и возможностями. Игровые рули, как бы того ни хотелось, никогда не имитируют максимально реалистичной езды. Лицензированные производителями автомобилей манипуляторы ощутимо бьют по карману, однако могут похвастаться качеством и вплотную приближаются к реальным аналогам. Другое дело — вопрос реализма, который можно рассматривать с разных сторон. К примеру, старый Opel Kadett не имеет гидроусилителя (имеется реечная передача, однако в ранних моделях она бесконечно далека от идеала), угол поворота рулевого колеса составляет три с половиной — четыре оборота. Если такими качествами будет обладать игровой руль, то прохождение средней по размерам трассы в Colin McRae: DiRT превратится в настоящую пытку — положительные моменты можно будет отыскать лишь в усиленном развитии мускулатуры игрока. Обратная сторона медали — современные автомобили, которые позволяют разворачивать машину на 180° буквально двумя пальчиками, при этом с подобной операцией справится даже хрупкая девушка. Если рассматривать игровые рули с последней позиции, то большинство моделей (даже недорогих) дарят весьма реалистичную езду.

Впрочем, довольно с сухой теорией, ведь нашего внимания требуют два руля от торговой марки Defender — Defender Adrenaline и Defender Adrenaline Turbo. По внешнему виду они практически идентичны, разнится лишь цвет резинового покрытия. Цена манипуляторов небольшая (около $50 за младшую модель и около $60 за старшую), осталось лишь разобраться с их возможностями и качеством исполнения.

Defender Adrenaline прост — чтобы привести его в "боевую готовность", следует лишь подключить руль к USB-порту и настроить управление непосредственно в игре. Никаких драйверов, руль крепится к столу очень надежными струбцинами крепления, центральная часть манипулятора усеяна многочисленными кнопками, на которые можно "повесить" все необходимые функции. С технической стороны можно пожаловаться лишь на невысокое качество сборки руля и пластмассы (которое можно определить даже "на глаз", не дотрагиваясь до руля), а также неудобный блок с педалями. Газ/тормоз выжимать было бы удобно (хотя педали слишком легко "ходят"), но всю картинку портит тот факт, что педальный узел чересчур легкий и не имеет хорошего крепления к полу или ковру. Тут стоит оговориться, что педали рассчитаны на легкий вес игрока — юные геймеры, возможно, и не заметят изъяна, но вот взрослым игрокам не будет слишком кофмортно. Во время спортивной езды педали постоянно "уходят" под стол — имей педальный блок хотя бы валик с шипами, все было бы "гуд".

Комплектация Defender Adrenaline Turbo несколько побогаче, чем у младшей модели, так как в коробке дополнительно обнаружились диск с драйверами и блок переключателя скоростей. К сожалению, смысла в покупке более дорогого варианта руля относительно немного — ощущения от езды практически идентичные, а блок переключателя скоростей практически невозможно зафиксировать на поверхности стола или стула. Все проблемы в креплении — обычные присоски куда хуже винтового крепления и не держат КПП ни в какую (единственный выход видится в упоре КПП во что-нибудь твердое). В защиту Defender Adrenaline Turbo можно сказать лишь следующее — во-первых, переключение скоростей можно назначить на "стрелки"-подрулевые переключатели; во-вторых, качество вибрации этого руля повыше, чем у младшего "братца".

Ну а теперь посмотрим на рули в действии — манипуляторы "выступали" как в "серьезных" автосимуляторах (RACE 07: Official WTCC Game, GTR 2, Richard Burns Rally), так и в аркадных гонках (Colin McRae: DiRT, Need for Speed ProStreet, Need for Speed Carbon, "Полный привод 2: Hummer", "Полный привод 2: УАЗ 4x4"). Если закрыть глаза на слабое соприкосновение педалей с полом, то можно сказать, что реакция газа/тормоза отличная — автомобиль ведет себя на дороге идеально. LED-индикатор на руле, отображающий силу нажатия педали газа, остался не понят автором — практической пользы от него немного.

Резиновое покрытие руля хорошее, руки не соскальзывают даже во время самых крутых поворотов (угол поворота рулевого колеса у обеих моделей составляет 270°). Все кнопки функциональны, нажимаются легко и не отвлекают от езды, а расположенный чуть ниже центра руля восьмипозиционный джойстик позволяет осматриваться внутри кабины автомобиля (к слову, подобная "фишка" пришлась очень кстати в "Полном приводе" — прежде чем преодолевать очередную корягу, следует осматриваться по сторонам в поисках "притаившегося" препятствия).

Больше всего отличия между Defender Adrenaline Turbo и Defender Adrenaline чувствуются в режиме вибрации руля — более "продвинутая" модель корректно реагирует на столкновения и движение по неровной дороге (например, по гравию или по камням), в то время как обычный Adrenaline игнорирует внешние "раздражители". Полноценной технологии Force Feedback явно недостает — "моторчик", отвечающий за вибрацию, слабоват. Последний недостаток проявляет себя в большинстве реалистичных автосимуляторов, так как там для успешного прохождения трассы необходимо чувствовать буквально каждый камешек под колесом, а для выполнения резкого маневра рулем требуются значительные усилия (иначе рискуете "потерять" дорогу и в случае внештатной ситуации столкнуться с отбойником).

Для в меру реалистичных автоаркад, вроде Need for Speed ProStreet или "Полный привод", рули Defender Adrenaline Turbo и Defender Adrenaline отлично подходят. Эти манипуляторы, конечно, не способны в полной мере передать ощущения от управления настоящим автомобилем, но могут стать отличной стартовой площадкой для начинающего гонщика. А если выбирать между рулями Defender и клавиатурой, то тут даже и нечего думать — только руль.

Антон Борисов

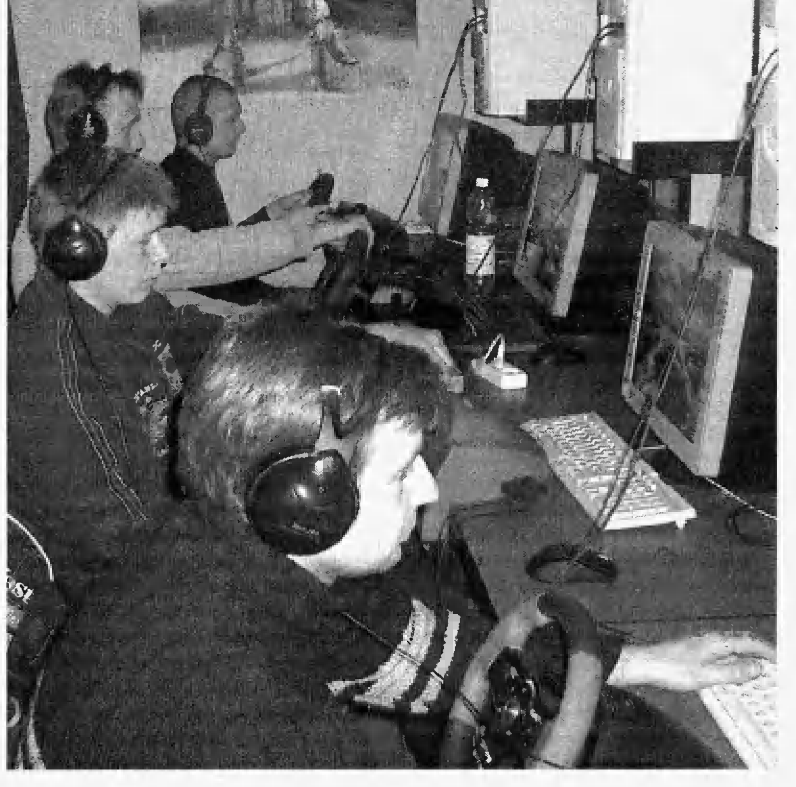
КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Формула-1 в Минске

Бурное развитие игровой индустрии не обошло стороной поклонников автоспорта. Ежегодно появляются новые симуляторы по различным гоночным дисциплинам, разработчики которых прикладывают немалые усилия по повышению реалистичности своих продуктов. В 2006 году компания ISI выпустила симулятор rFactor. Благодаря развитому механизму моддинга в игру можно вставить любую гоночную серию: от картинга и смешных "жуков" до "королевской" Формулы-1, что значительно расширило аудиторию любителей автосимуляторов. Широкое распространение высокоскоростного интернета и улучшение сетевых характеристик игр обеспечили появление огромного количества чемпионатов по самым различным гоночным сериям, любительских и профессиональных, национальных и международных.

Сегодня мы расскажем о проводимом в Минске "Открытом чемпионате Беларуси по виртуальной Формуле-1 Шпаркі дамавік 2008" (далее БОЧФ-1). Соревнования проводятся с 2000г. в лановом формате, т.е. в компьютерном клубе по сети. За это время в чемпионате происходили различные события, были периоды бурного развития и временного упадка, тем не менее, настоящие фанаты автогонок продолжали проводить соревнования, стремясь повышать как свой уровень мастерства, так и уровень мероприятия в целом. Первым серьезным шагом в этом направлении стало применение рулей и педалей в сезоне 2003г. Постепенно белорусский чемпионат начал ориентироваться на тенденции в мировом симрэйсинге, руководством БОЧФ-1 была поставлена задача не отставать хотя бы в техническом плане от мировых серий, в первую очередь Чемпионата мира по виртуальной Формуле-1 или FSR (Formula Simracing league). Уже тогда администрация БОЧФ-1 вынашивала планы участия белорусов в этой самой престижной мировой серии. Как результат, в 2006 году в своем дебютном сезоне в FSR белорусская команда Diamond под руководством А.Ловчего сенсационно заняла 2-е место в командном зачете, а основной пилот португалец Б.Маркес стал чемпионом. В 2007 команда уверенно победила в личном и в командном зачетах, причем досрочно. И хотя в высшей лиге по-прежнему нет белорусских пилотов, в младшей серии FSR цвета Diamond защищает минчанин С.Походня. В команду был заявлен еще один белорус К.Баканович, но изменения в его рабочем графике не позволили продолжить участие в гонках.

Что касается белорусского чемпионата, за первые месяцы 2008 года произошло несколько важных событий. В первую очередь, это смена руководства и корректировка общей концепции развития чемпионата. Были налажены контакты с руководителем киберспортивного проекта sng.by, который проявил интерес к симрэйсингу и предоставил для проведения соревнований один из своих клубов. Первые тесты показали, что конфигурация компьютеров в клубе полностью соответствует требованиям используемого симулятора rFactor, и уже 30 марта 2008 года прошел первый этап ГП Австралии. В итоге, благодаря поддержке официального спонсора ИП "Альтернативная цифровая сеть" и проекта sng.by впервые за всю историю соревнований пилоты участвуют в чемпионате бесплатно.



Первый этап в клубе "Тарантул"

Но и это еще не все новости. С целью популяризации симрэйсинга в Беларуси в качестве эксперимента в этом году были внесены изменения в концепцию чемпионата, которые предусматривают организацию соревнований, доступных любителям автогонок со всей республики. Разработан и подготовлен проект фан-лиги, в которой сможет принять участие любой желающий, независимо от уровня его мастерства и навыков. В отличие от основного чемпионата, гонки фан-лиги будут проводиться по интернету, разрешены компьютерные помощники (так называемые "хелпы"), регламент максимально упрощен. Таким образом, в соревнованиях можно участвовать и на клавиатурах. Гонки будут проходить на новейшем моде F1RFT 2008 — болиды и команды 2008 года. Фан-лига — это не просто развлечение для любителей автогонок, но еще и возможность засветиться в БОЧФ-1 пилотам из других городов страны, которые хотят проявить свой талант. Однако администрация чемпионата не намерена ограничиться только Формулой-1. В рамках фан-лиги планируется проведение отдельных этапов или даже турниров по другим дисциплинам, будь то картинг, грузовики или кузова. Так, при поддержке Белорусской федерации компьютерного спорта в рамках Международной выставки "Тибо-2008" 23 апреля был проведен турнир по игре NFS:Prostreet.

В дальнейшем ВР планирует публиковать обзоры прошедших соревнований и анонсы предстоящих мероприятий. Если у вас возникли какие-то вопросы или вы желаете принять участие, всю необходимую информацию о чемпионате и фан-лиге можно получить на официальном сайте http://simracing.by

ОБЗОР

Sam & Max: Season Two

"If it's brown, Flush it down"
© Max

"So what's your story, emo?"
© Sam

Восставшие из пепла полицейские-фрилансеры Сэм и Макс сразу полюбились всем. Искрометный юмор, неподражаемый стиль — ради такого можно было простить и очень малую продолжительность, и то, что серии выходят по расписанию, и невысокую сложность (точнее, ее отсутствие). Уже в первом сезоне убойные и не очень серии удачно чередовались, и, тем не менее, ситкомовские схематичные сценарии к концу стали надоедать. Появление серьезных нововведений ожидалось от второго сезона, целиком и полностью который мы и в данный момент рассмотрим.

Жанр: *адвенчура*
Разработчик/Издатель: *Telltale Games*
Похожие игры: *Sam & Max: Season 1, Sam & Max: Freelance Police, Sam & Max: Hit the Road*
Минимальные требования: *процессор 800 Mhz, видеокарта 32 Mb, RAM 256 Mb, 270-350 Mb на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *процессор 1.5 Ghz, видеокарта 64 Mb, RAM 512 Mb, 270-350 Mb на жестком диске*

Episode 201 — Ice Station Santa

Плохой Санта

Первый эпизод вышел в начале декабря — специальным подарочком под Рождество. Какой издатель обойдет эту золотую жилу стороной? И Telltale Games, доказавшая в прошлом году, что эпизодичность адвенчурам не вредит, новое дело Сэма и Макса целиком посвятила рождественской тематике.

В теории, спасти светлый предновогодний праздник — звучит не свежо и банально, так что вроде как не до смеха. На практике — по обыкновению сериала еще как "до смеха", но по-прежнему не свежо и банально. Хватаешься уже не за историю, а за мелкие приколы и стебные диалоги, которых тут в избытке. Как обычно нашлось место и мини-играм. Старое развлечение с ездой по городу вернулось в строй, и если кто-то испытывает злобу на Элмо из "Улицы Сезам" — у вас появилась возможность круто отомстить.

Словно на праздничном капустнике, собралось тут немало старых знакомых, этаких приглашенных звезд, служащих исключительно для потехи, как и большинство активных точек на локациях. Вроде они и тут, а участия на рождественской вечеринке почти не принимают. Развлекают только. Это и троица остряков Soda Poppers и C.O.P.S.

Но и дебют некоторых особо порадовал. Под предлогом дыры в стене нас познакомят с новым героем — детективом Флинтом, правда, пока знакомством девелоперы и ограничиваются. Горделивая Стинки отлично подойдет любителям шуток про блондинок, хотя сама блондинкой и не является. Однако свихнувшийся коротышка Санта — пожалуй, главное достояние и главный клоун представления — получился в чем-то шаблонным, но все-таки слишком запоминающимся. К харизматичности добавляется парочка убойных реплик — и вуаля, еще один персонаж готов. Пускай и напоминает ряд более известных плохишей Санта Клаусов. И в этой фабричности создания героев разработчики (в первую очередь, даже сценаристы) немного огорчают.

Загадки стали чуть посложнее: не все заявят, что они щелкаются, как орешки. Хотя если кому-то трудно или лень тыкать курсором во все активные точки (но, мы надеемся, таких людей не существует), то старина Макс всегда с радостью намекнет, в какую сторону мыслить, двигать, бежать...

После менее трех часов прохождения отчего-то не очень весело. Насколько бы сумасбродно ни проходили расследования парочки freelance police, схематичность, лежащая в основе серий, с каждым разом становится все виднее поклонникам и просто игрокам, севшим получать дозу смеха в "Сэме и Максе" не в первый раз. В конце концов, она может стать той болезнью, от которой сериал загнется.

Оценка: 7.5

Episode 202 — Moai Better Blues

Остров Невезения

До какого-то момента нам казалось, что законы Мерфи во вселенной абсурда Sam & Max не действуют. Второй эпизод попытался доказать обратное (только попытался, ибо следующая серия оказалась очень даже хороша, но не будем забегать вперед). На данный момент история про бермудские треугольники с типа-островом Пасхи, пожалуй, наиболее скучноватая и проходная в новом сезоне.

Сэм и Макс по возвращению в офис замечают Сибил, с диким визгом носящуюся по улице от летающего за ней гигантского красного треугольника-портала. Немного поразмыслив, парочка фрилансеров решает-таки остановить мучения знакомой и заодно разобраться, что за треугольник и откуда.

Лишь одна новая локация Острова, заваленного всяческим хламом, — это даже не дом Санты, разгуляться негде ни игроку, ни, очевидно, фантазии разработчиков. Вот и получается, что большая часть юмора сосредоточена в диалогах и сценках вроде неудачного пикника Сибил и головы Авраама Линкольна. Шуточки главных героев в лучшем случае улыбают, и чем ближе к финалу, тем скучнее становится.

Иногда, однако, попадаются интересные находки вроде помолодевших Сэма с Максом, забавной мини-игры с доской для серфинга и, конечно, тонкий стеб над Duke Nukem Forever, коробки с дисками которого, оказывается, были затянуты в бермудский треугольник.

Особо стоит отметить, что головоломки в сравнении с прошлыми сериями еще более усложнились. Не до уровня Myst естественно, но для сериала прилично. Теперь инвентарь набит всякой полезной всячиной и не спешит легчать. Жаль, общая идея ситкома, бедность локаций и сценария и очень малая продолжительность (фактически, два часа) не дают разгуляться.

Оценка: 6.5

Episode 203 — Night of the Raving Dead

Мертвый и Довольный

Кто смотрел "Планету страха", тот понимает: издеваться над шаблонной идеей о полчищах зомби нужно очень умело. Благо Telltale Games на шутках съели собаку со всей ее родней, так что приберегавшиеся для третьего эпизода лихие стебы молниеносно избавили нас от неприятного осадка, оставшегося после начала сезона.

Сюжет можно описать одним-единственным словом: Зомби! Жуткие, с оторванными конечностями, но совсем не похожие своим поведением на привычных нам монстров. Эти создания таинственным образом наводнили всю планету, и кому как не нашим отважным полицейским заниматься спасением человечества?

Разгадка находится довольно быстро. За всем стоит злобный вампир, по виду очень похожий на так надоевших нашим несчастным глазам эмо. Причем шутка над принадлежностью вампира к этому стилю очень неплохо обыгрывается на протяжении всего эпизода. Впрочем, наблюдать за этим стоит вам самим.

Просто гениальной оказалась сцена с "комедийным" сериалом. Через жестокую иронию раскрывается весь смысл таких "опер": тут вам и закулисные охи-ахи вкупе с неестественным смехом, и падкая до денег режиссерша, и даже чудовищно закрученные интриги. Наблюдать за этим — одно удовольствие.

В целом, эпизод оставляет весьма приятное впечатление. Свежие шутки над знакомыми глупостями: что может сделать игру еще роднее? Отрадно видеть, как разработчики, уловив общественное настроение, взялись за ум. Вот и загадки явно посерьезнели. Стали логичнее, что ли. Времени, таким образом, эпизод отнимает заметно больше предыдущих, зато назвать свои драгоценные часы зря потраченными язык уже не повернется.

Оценка: 8

Episode 204 — Chariots of the Dogs

Война Миров

В сравнении со слегка сыроватыми предшественниками, четвертый эпизод оказался на редкость удачным. "Вот оно, вот оно!" — эта реплика постоянно вертелась на языке во время прохождения, потому что уровень юмора поднялся просто до неприличной отметки. А действительно, давайте спросим себя: проходим ли мы Сэма и Макса эпизод за эпизодом из одного лишь желания пораскинуть мозгами, когда, собственно, есть адвенчуры и посложнее? Нет, нас тянет к безумным полицаям неповторимый стиль и искрометный юмор. И если старт второго сезона оказался не самым удачным, то ближе к финишу начинает, наконец, раскрываться потенциал Telltale Games.

В этот раз мы будем сражаться с корнем зла. А кто как не пришельцы всегда выступали в роли козла отпущения? Вот и в Telltale Games решили, что эта изученная вдоль и поперек тема сослужит неплохую службу. Хотя, конечно, приправленное фирменными шуточками знакомство с алиенами не покажется таким уж заурядным. Чего только стоит бортовой компьютер на летающей тарелке, которому можно задать несколько типов поведения... И да, не могу удержаться от небольшого намека: Сэм и Макс окажутся в компании нового говорящего животного. Ненадолго, но окажутся.

Кроме всего прочего, нас ждет увлекательное путешествие во времени. И тут уж разработчики позволили своему чувству юмора разгуляться, как следует. Причем, места хватило не только вызывающим истерику диалогам, но и даже столь редкой среди игр самоиронии. Высмеиваются как главные герои сериала, так и (кто бы мог подумать) сами Telltale Games. Правда, намеки очень тонкие и скрытые, но уже сам факт того, что создатели одной из наиболее удачных адвенчур решили пошутить сами над собой, безмерно радует.

Головоломки продолжают умилять, хотя и не столько сложностью, сколько процессом. Впрочем, как и всегда. К примеру, выстрел в бочку Сэм объясняет следующими словами: "Она слишком весело на меня посмотрела". Ну, разве кто-то способен смотреть на это с серьезным лицом?..

Оценка: 8.5

Episode 205 — What's New, Beelzebub?

Добро пожаловать в Ад

Потихоньку, незаметно, 11 апреля на просторах Всемирной Сети официально появилась заключительная серия второго сезона. Всего пять эпизодов — на один меньше в сравнении с сезоном первым. Вроде мелочь, но, учитывая относительную слабость вроде бы кульминационной части, будто намекает на начинающий исчерпывать себя колодец фантазии сценаристов.

Итак, настало время ответа на вопрос — кто стоит за событиями прошлых серий? По чьей милости Санта едва не нашинковал эльфов рождественским свинцом, а пришельцы, вооружившиеся бермудскими треугольниками, наводили страх на добропорядочных граждан? Кто дал пинка графу Дракуле, чтобы тот устроил брутальную дискотеку? Наш параноик-друг Боско сыграл в ящик. Однако от его смерти оказывается польза: добровольные полицейские узнают, что все это время, буквально под их офисом проходит путь в Ад. Достаточно иметь в себе одну маленькую вещицу (которую игроку еще придется раздобыть) — и, сев на поезд, приедешь прямиком в Преисподнюю. Наши добровольные полицейские вешать нос не стали и собираются вернуть душу Боско, теперь принадлежащую Сатане. По совместительству — главному злодею серии и сезона целиком.

Идея заглянуть в гости к самому дьяволу — экое раздолье для любителей посмеяться над смертью. По духу "Что нового, Вельзевул?" очень напоминает Night of the Raving Dead: все тот же тонкий черный юморок, цинизм и стеб, но, к сожалению, в меньшем количестве и не всегда столь же уморительный. На то существуют вполне понятные причины, во многом схожие с теми, что помешали Ice Station Santa получиться лучше, чем он есть.

То, каким предстал Ад и его работники — не особо оригинально. Как бы иронично ни смотрелись штампы, как бы над ними сценаристы ни стебались, где-то на подсознательном уровне создается впечатление, что эти самые штампы — не цель высмеивания, а средство.

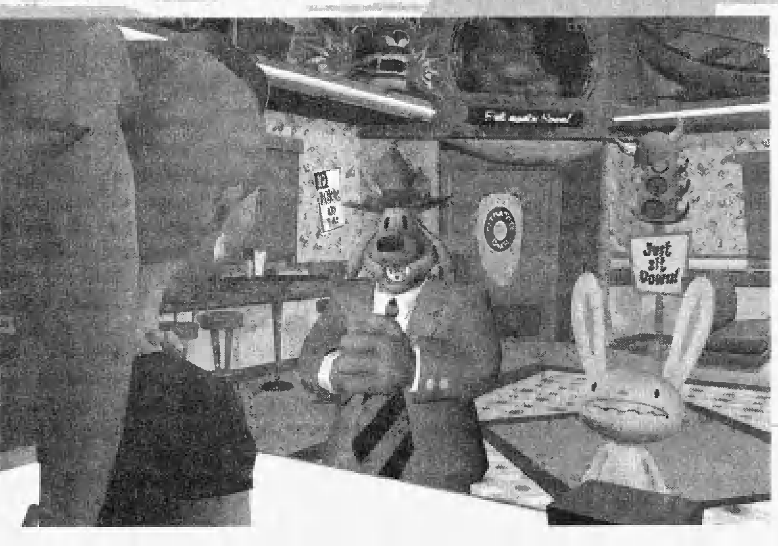
Мы вновь наблюдаем капустник, но теперь большинство приглашенных — те, кто в прошлых приключениях сезона заставлял нас попотеть. А многие задачки — как затычки — восполняют сюжетные пробелы насколько возможно, и ключи к их решению без проблем находит только игравший в предыдущие эпизоды, иным придется подумать или подсказок поискать.

Подводя черту: последний эпизод, конечно, уморительное шоу не устроил, но все же немного отжег.

Оценка: 7

Берлинский Gosha & Diamond





РАДОСТИ

Едкий и ироничный юмор
Харизматичные персонажи
Стильность
Потрясающая ретро-музыка

ГАДОСТИ

Скоротечность и казуальность
Мало новшеств

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Второй сезон завершен. Как уже говорилось вначале, от него ожидали появления серьезных нововведений. И нововведениям нашлось место, но не серьезным: в техническом плане — скорее, косметические, в сценарном — добавились новые персонажи и локации. Ничего существенно нового Telltale Games нам не показали, это все те же "Сэм и Макс", что были год назад. С одной стороны, это радует, с другой — тревожит. Все рано или поздно приедается, но надо же стараться отдалить этот момент, товарищи разработчики.

ОБЗОР

Тургор

Антиутопия

Меняются и время и мечты
Меняются, как время, представленья
Изменчивы под солнцем все явленья,
И мир всечасно видишь новым ты.
Во всем и всюду новые черты,
Но для надежды нет осуществленья
От счастья остается сожаленье
От горя — только чувство пустоты...
Уйдет зима, уйдут снега и холод,
И мир весной, как прежде, станет молод
Но есть закон: все обратится в тлен.
Само веселье слез не уничтожит,
И страшно то, что час пробьет, быть может,
Когда не будет в жизни перемен...
(текст заставочного ролика Тургора)

Жанр: *симулятор жизни, survival-horror adventure*
Разработчик: *Ice-Pick Lodge*
Издатель: *Новый Диск*
Похожие игры: *Мор.Утопия*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Минимальные системные требования: *2Ггц, 512Мб ОЗУ, 128Мб видео (уровня GeForce 6800), 6Гб на винчестере*

История повторяется. Выход "Тургора" вернул многих геймеров на три года назад, а именно — к тому моменту, когда на прилавках магазинов появился "Мор". Вновь разгораются жаркие споры: казнить низкой оценкой эту невероятно сложную и однообразную игру или возвысить своей безграничной любовью и признанием над всеми прочими, безоговорочно признав гениальным образчиком не менее гениального искусства? И с той, и с другой стороны приводятся сотни разумных (и не очень) доводов, но до рождения истины дело все никак не доходит. Это не тот случай, когда для составления мнения об игре достаточно просто поиграть в нее. "Тургор" требует максимального внимания, пристального изучения всех его граней и полного прохождения, причем, обязательно неоднократного. И когда все названные условия выполнены, можно смело переходить к детальному описанию детища студии Ice-Pick Lodge. Вы с нами? Тогда, приступим!

Contents

Первого запуска игры боишься больше, чем боялся когда-то монстров, патрулировавших улицы Сайлент Хилла. Многочисленные интервью разработчиков явно свидетельствовали о том, что проект будет максимально необычным, максимально тяжелым для восприятия и максимально глубоким. Впрочем, предупрежден — значит вооружен, не так ли?

А вот и не так! Подготовиться к той развернувшейся под ногами пучине, имя которой Промежуток, нельзя никоим образом. Еще хуже, если утвердительно ответить на первый вопрос игры и пропустить обучение — таким образом все начальные сведения, в число которых входит и сюжетная завязка, и основы выживания в мире игры, и способы взаимодействия с ним, пройдут мимо. И их отсутствие не удастся восполнить уже никогда, если, конечно, не начать игру заново.

Девушка прячет в коленях свое лицо, рассказывая Луноглазому (это главный герой Тургора) о месте, в котором он очутился. Она всхлипывает, говоря о том, что из этого абсолютно серого полумертвого мира "после Жизни, но перед Смертью" (отсюда и пошло название Промежуток) практически все очень скоро уходят. Причем, только одним путем — в подземную толщу.



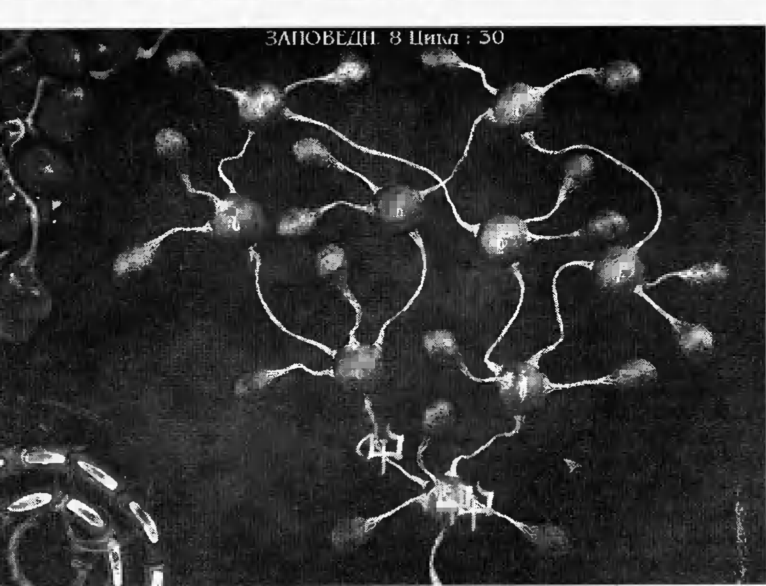
Покои одной из первых Сестер. Именно через них лежит самый короткий путь к Сестре Луноглазого.

Для существования в Промежутке нужен Цвет, только Цвет и ничего кроме Цвета (всего цветом семь, и каждый обозначает что-то свое: скажем, красный отвечает за ярость, а золото — это доверие; более подробно со свойствами цветов можно ознакомиться в игровом справочнике, который открывается по нажатию клавиши "J"). Звучит ужасно странно, но даже против своей воли с этой игровой особенностью придется смириться раз и навсегда. Сия жизненно важная субстанция называется Лимфой. Она встречается лишь в особенных местах и в прямо-таки невероятно малом количестве. Ее надлежит собирать всю до капли и наполнять ей свои "сердца". Если в теле Луноглазого опустеют все сердца, то он мгновенно умрет. Если же сердца полны Цветом, то они с течением времени будут "прорастать". Каждый внутренний орган "ощетинится" цветоносными сосудами — Нервой. Нерва бесполезна в плане поддержания в герое жизни, но является самым главным средством деятельности Луноглазого. Если ее аккуратно "высосать", то она перенесется в "палитру", откуда персонаж сможет брать краски для общения... Для оживления мира... Для того, чтобы сделать еще один малосенький шажок на пути к достижению своей конечной цели.

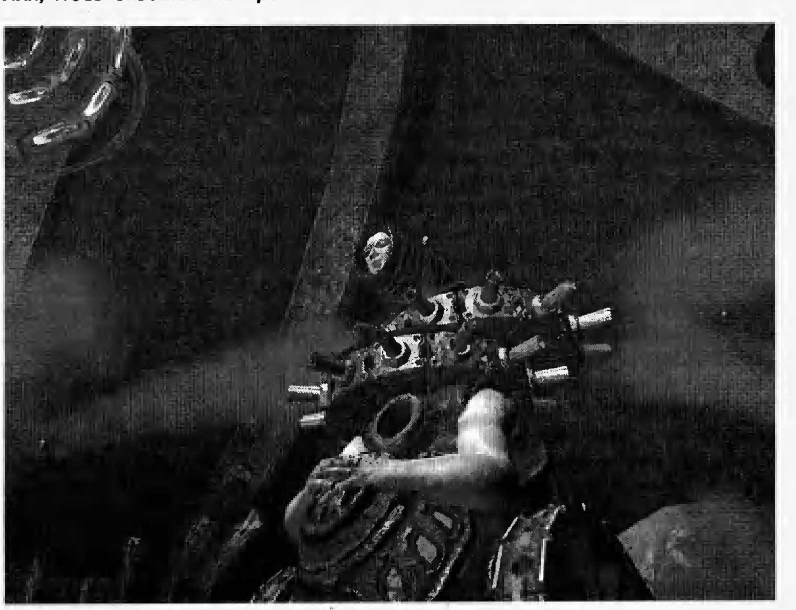
Девушка с опаской говорит, что, открыв в себе абсолютно все сердца и наполнив их Цветом до краев, можно вырваться из Промежутка на поверхность. Эта мифическая возможность всегда существовала и существовать будет, но вероятность того, что ее обожаемому Луноглазому удастся покинуть увядающий мир, равна нулю. Просто равна, нет никаких "практически" и "очень близка" — они дают хоть призрачную надежду на свершение чуда. Здесь же есть только желание вознестись на "небо", возможностей нет.

В разговорах про внутренние органы персонажа слово "сердце" не просто так ставится во множественное число. Изначально у Луноглазого оно одно, второе можно найти, третье можно получить в подарок, четвертое обменять на Цвет, пятое отвоевать у чудовищных порождений Промежутка. Всего Цветовых сердец 20, 21-ое — это последний шаг к завершению кошмара. Но чтобы получить их все, нужно не просто постараться, нужно выложиться на все 199%! Нужно изменить Промежуток в ту сторону, которую Луноглазый сочтет наиболее приемлемой. Нужно сделать добрую сотню праведных дел, а на оставшуюся невыполненной тысячу просто закрыть глаза.

Девушка с невыразимой болью в глазах смотрит на главного героя и говорит, что все в промежутке подвержено испытанию временем. Каждому отмерен свой отрезок, и каждый волен распорядиться им, как сам того захочет. Главное — чтобы последний удар сердца не вызывал мучительной горечи о том, что все это было зря. О том, что до исполнения мечты не хватило совсем чуть-чуть. Ведь продлить свою жизнь хотя бы мгновение не получится никоим образом...



На глобальной карте очень хорошо видны все перемещения Братьев. Если видите, что один из них отправился разорять ваш сад, то приложите все усилия, чтобы оказаться там раньше его.



Броненосца нужно наказать. Цельтесь Знаками в единственное незащищенное место — лицо Брата.

Возвращаясь к разговору, начатому выше: больше половины людей, играющих в "Тургор", переписывали "свою" жизнь с чистого листа. Первое прохождение оказывается простой разминкой, тренировкой, наконец, прогулкой по Промежутку по сравнению с тем, во что выльется рестарт. Поначалу ход времени практически не ощущается — до конца 30-го Цикла, кажется, успеет пройти целая эпоха. Но после первых же свершений персонажа впору будет рвать волосы на голове — уже за первый Цикл нужно будет успеть столько, что игру захочется удалить с жесткого диска раз и навсегда.

Тут, как и в "Мор. Утопии", если персонаж чего-то сделать не смог (причины не важны), то в самое короткое время он увидит, во что это вылилось. В случае с "Тургором" пострадает не только игровой мир, как было в первом проекте "Ледорубов", но и сам герой. За первый Цикл не собрали всю доступную Лимфу, не разукрасили мир в силу своих пока еще скромных возможностей, не открыли новое сердце? Смело прощайтесь с Цветом, а приближающуюся смерть Луноглазого готовьтесь вот-вот поприветствовать — и некого винить в том, что сердца заполнить нечем. И, да, второй Цикл преобразит Промежуток, равно как и третий, четвертый и все последующие. Считайте, что предупреждены.

Девушка устало рассказывает о том, что Промежуток способен отвечать добром на добро — каким будет Луноглазый, таким будет и то, что его окружает. Мир, где само существование размыто — ни жизнь, ни смерть — огромен. И, чем дальше сможет продвинуться Луноглазый, тем больше у него будет способов достичь своей цели.

Просто копить в себе Лимфу, превращая ее в Нерву, нет никакого смысла, да и возможности, если честно. Игровая карта разделена на Покои — в них можно собирать Цвет и находить сердца. Чтобы перейти из одного Покоя в другой, нужно Нервой нарисовать путь на главной карте Промежутка. Ведомый Цветом главный герой переместится в нужную ему точку, чтобы уже там пополнить свои запасы Лимфы и влить ее в сердца. Иногда встречаются Покои, в которых растут Деревья — если наполнить их Нервой, то они через какое-то время, подобно сердцам, дадут плоды в виде Цвета (того, каким был наполнен) — наполнять им свои сердца будет приятнее, чем тем, который просто был случайно найден. Говоря короче, все время нахождения в Промежутке Луноглазый пожинает плоды своих трудов. То есть, не поделившись цветом с миром, на себя банально не получится обратить внимание!

Девушка снова уткнулась в колени. Она рассказывает о том, что она — Сестра. Она не одинока — в Промежутке есть почти дюжина таких же Сестер, как она. Подобно главному герою, Сестры черпают жизненные силы из Цвета. Не дать Сестрам умереть — это задача Братьев, которые являются Хранителями порядка в Промежутке. Впрочем, никто не запрещает Луноглазому поделиться своим цветом с какой-нибудь вечно голодной Сестрой.

Точнее сказать, ни одна Сестра не даст Луноглазому доступа в принадлежащие ей Покои, пока он не наполнит два ее сердца Цветом. Основной подвох, что кроется здесь, — это количество Цвета, необходимое для выполнения условия, и то, что у каждой Сестры есть только два любимых цвета — к еще двум она относится безразлично, а оставшиеся могут ее убить.

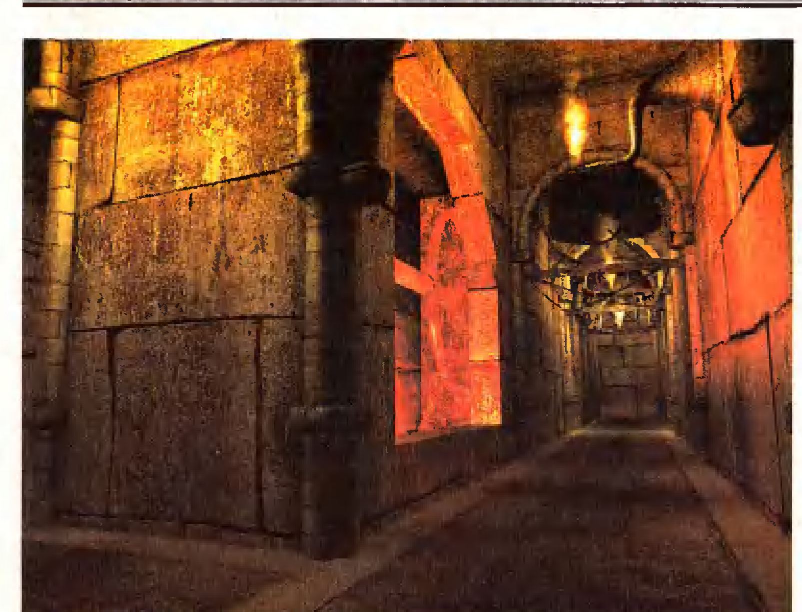
В рамках игры это выглядит самой сложной задачей — обладая минимумом Цветонакапливающих органов, Луноглазый за 99 ударов сердца пытается собрать весь Цвет в своих Покоях, прорастить его и донести до Сестры, чтобы хотя бы частично заполнить ее сердце. Как только сердце ударит последний 99-й раз, начнется новый Цикл, в Покоях появятся новые Цвета (всегда появляются случайным образом — требуемый может "прорасти" только через пять-шесть Циклов, на время которых Луноглазый остается запертым в своих покоях, так как дальше пройти не имеет возможности; вот после этого стоит максимально вдумчиво подходить к процессу проращивания Деревьев), а значит, у Луноглазого будет новая возможность угостить Сестру Нервой.



В разговорах с Сестрами все доступные для использования Знаки показаны внизу. Не пренебрегайте ими пользоваться — в "Тургоре" нет лишних сердец.



Вот за такие кадры многие называют "Тургор" симулятором выращивания деревьев.


В светлых чертогах Кузницы живет Сестра, чье прошлое было очень тяжелым. Не пренебрегайте разговорами с девушками — они расскажут о Промежутке много интересного.

Девушка внезапно начинает дрожать. Сейчас она ведет рассказ о Братьях, которые натуральным образом бесчинствуют в Промежутке, устанавливая свои законы и порядки. Она говорит, чтобы Луноглазый даже и не пытался бороться с ними — более верной смерти не найти...

Братья, эти Колоссы в мире миниатюр, собирают весь цвет, который видят. Они разоряют сады Деревьев, выращенные игроком, они вырывают сердца Сестер, которые Луноглазый так долго наполнял цветом... Принимая последнего за одного из своих, Братья пытаются обучить его всем заповедям Промежутка, основным смыслом которых является то, что запрещено абсолютно все! Кормление Сестер Цветом — табу, использование Нервы — табу, разговоры с чужими сестрами — табу!

Девушка несмело говорит о том, что есть в мире Промежутка такие знаки, которые позволяют уничтожить Братьев, но найти эти знаки слишком сложно. Она говорит, что проще найти знаки, которые расширяют мирные возможности Луноглазого — видение в темноте, например, или способность притягивать предметы к себе.

На самом деле, каждое сердце — это Знак. Чтобы использовать его, нужно выбрать в Палитре Цвет и в буквальном смысле нарисовать символ Знака. Чем больше Нервы потрачено на рисование, тем жирнее выглядит рисунок и тем сильнее будет действие Знака. Последнюю особенность необходимо учитывать при "кормлении" Сестер — вместо десяти слабых "Доноров", можно вывести один, но максимально наполненный цветом.

На первых порах Луноглазый получает небоевые Знаки. Пройдя же чуть дальше, в его распоряжении появляются невероятно убойные мины, живые големы и мощнейшие символы. Применять их нужно будет очень часто — помимо недружелюбных Братьев, к битве с которыми нужно тщательнейшим образом готовиться, до пределов насыщаясь цветом, в Покоях живут разнообразные монстры. Иногда они охраняют сердца, иногда — Лимфу. Как бы то ни было, боев можно избегать только в первые семь Циклов (за это время рекомендуется открыть проходы в Покои Уты и Авы), дальше же за Цвета придется бороться.

Девушка предупреждает, что Сестры коварны. Каждая из них непременно откроет в Луноглазом новое сердце, каждая из них расскажет о Промежутке много интересного. Но плата за все это — Цвет! и, в особых случаях, даже собственная жизнь.

Жалующиеся на свою тяжкую судьбу, красавицы-девушки всячески соблазняют игрока собой. Говоря проще, после определенного количества поглощенного Цвета они исполняют подобие стриптиза, которому придумано вполне миловидное оправдание. Дело в том, что лишенные всякой одежды, Сестры прикованы к своему Покою полупрозрачными путами. Таким образом Братья не дают им шанса на выход из покоя — ведь это означало бы, что Сестры смогут самостоятельно собирать Лимфу и проращивать ее! А за полным насыщением всех пяти сердец девушки последует разрушение Промежутка — отринув все оковы, она вберет в себя весь Цвет и прорвется наверх, к Жизни, оставив всех остальных на верную смерть...

Геймплей, как он есть

Уделив столько времени механике Тургора, самое время отвлечься и рассказать о том, как все это играется. Начало каждого Цикла (скорость бега времени регулируется цифрами 1 — медленная, 2 — чуть выше средней, 3 — наиболее быстрая, 0 — средняя, стоит по умолчанию) означает, что вот-вот подконтрольный игроку Луноглазый сломя голову понесется собирать Лимфу цвета в уже открытых Покоях. Необходимо запомнить, что перед тем, как бежать по своим делам, в обязательном порядке нужно открыть "инвентарь" и заполнить все сердца главного героя тем цветом, который нужен будет для задабривания очередной Сестры.

Затем — совмещенное с рисованием перемещение по глобальной карте в нужный Покой, где можно будет перевести дух (время идет только когда Луноглазый находится вне Покоев). Когда все цвета собраны, нужно вернуться на глобальную карту, а оттуда — переместиться в другую локацию, где ждут не собранные еще Цвета. Если бежать до выхода не хочется, то можно оказаться на карте и любым другим способом, приводящим к нарушению душевного равновесия Луноглазого, — например, утонуть или упасть со скалы. (Покой — это исключительно рожденное фантазией Луноглазого место, и как только он переживает какой-то шок, он уже не в состоянии пребывать в этом Покое и возвращается на карту, где пять-семь ударов сердца будет отдыхать).

Когда бегать по заповедникам надоест, нужно вновь открыть Обскуру главного героя, оборвать ростки Нервы, переместив их в Палитру, и самой короткой дорогой отправиться к Сестре, чтобы насытить ее цветом, а значит и получить доступ к новому знаку и новым Покоям.

Как бы скучно ни звучала эта строго определенная последовательность, каждый новый Цикл пройдет не так, как предыдущий. С каждой новой сотней ударов сердца Луноглазый будет знать все больше о Промежутке. Принцип "дальше — больше" во всей своей красе: чем дальше, тем с большим количеством Сестер он будет знаком, тем большее количество сердец у него будет открыто, тем больше возможностей воздействия на мир он изучит.

Сюжет тоже не стоит на месте. В Промежутке, вне зависимости от действий игрока, происходят какие-то события. Ключевые персонажи умирают, Братья наглеют до предела, лишая героя всех его Цветов, Сестры говорят загадками, предрекая скорый конец всего... "Тургор" живет сам по себе, он прекрасно обходился бы и без игрока, хотя последний может, скажем, воскресить умершую, положить конец гегемонии Братьев, отсрочить разрушение Промежутка. И, стоит отметить, спойлерами эти подробности не считаются — игра невероятно сложна и многовариантна. Можно не сомневаться, что очень многие играющие в "Тургор" просто не увидят описанных событий. Для них детище Ice-Pick Lodge раскроется по-другому, предоставив, скажем, возможность не убивать Братьев, а заставить признать свои ошибки...

"Сколько людей, столько и вариантов развития сюжета, столько и концовок" — изменив известную пословицу, утверждает "Тургор". От себя можно добавить, что сколько людей, столько и взглядов на "Тургор".

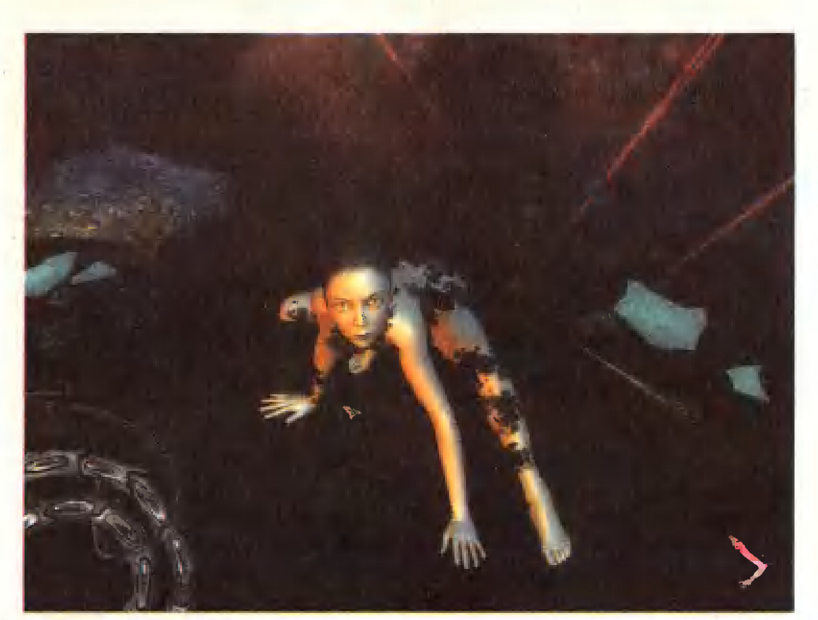
Арт-хаус

Отбросив в сторону всю консервативность, смело утверждаем: Тургор — это не игра, это показанная весьма своеобразной метафорой жизнь. Сами разработчики называют "Тургор" интерактивным искусством, которое дает игрокам возможность прожить в виртуальной реальности почти ту же жизнь, что они проживают вне компьютера. Сконцентрированные события символизируют собой основные этапы в жизни игрока — сначала учимся жить, потом — выживать, а дальше борьбу за жизнь смешиваем с собственным влиянием на мир. Вести Луноглазого вперед невероятно сложно, хотя бы потому, что каждая собранная в Покое капля Цвета не восполнится уже никогда.

Окончание на стр. 14


Процесс кормления в самом разгаре. Главное здесь — это не ошибиться с Цветом и не убить Сестру из-за собственной невнимательности.


Бой с Братом проще пережить, если в самом начале схватки наполнить сердца Зеленым (защита), Лазурным (скорость) и Красным (ярость). Ну и, разумеется, без максимально полной Палитры и владения такими боевыми Знаками, как Овод и Сова, в битву лучше не соваться.


Эта Сестра нашла Луноглазого сама — если не хотите увидеть "трагичную" концовку, то поторопитесь навестить "госпожу" девушки.


"Тургор" запомнится не только стильными серыми локациями. Каждая из Сестер создала свой Покой таким, чтобы он максимально ей нравился. Вот Ире, например, живет в шатрах посреди озера.

МНЕНИЕ

"Мор. Утопия", принесшая студии Ice-pick Lodge известность, была неприглядной визуально, кривой, косой, не интерактивной и, грубо говоря, дубовой игрой, но с незабываемой депрессивной атмосферой, убивающей в игроке всякий позитив, с сюжетом и диалогами, от которых за версту несло графоманией, и длиннющей претензией на оригинальность. Такой домашний невкусный пирожок с мясной начинкой — не каждому, привыкшему к гамбургерам и круассанам, по душе.

Разработчики хитро уловили, что в нынешнем консерваторском игровом мире очень не хватает оригинальности и графомании — и ажиотаж, поднятый их предыдущей игрой, только подтвердил это. "Тургор" представляет собой концентрат лучших качеств "Мор. Утопия", какими бы разными на первый взгляд упомянутые игры ни казались. Тоже задушевные литературные диалоги и сюжет, напоминающий творения непризнанных авторов, что тысячами покоятся на литературных сайтах наподобие proza.ru. Тоже и игроки, и авторы не до конца понимают, что перед ними родилось и, как это обычно бывает, начинают додумывать, искать глубокий философский смысл. Тоже необычная, угрюмая атмосфера ненужности, борьбы за выживание и полной неопределенности будущего. И тоже неоднозначное управление и сложный игровой механизм, хотя и простой в понимании — ходить по лезвию бритвы. Вот только жанр survival периодически оттесняет на задний план и приключенческие моменты, и сюжет, и местный своего рода экшен, превращая игру в сплошное собирательство.

Но у "Тургора" есть одно весьма сильное и подкупающее качество: часто он поразительно красив. Плевать, что обещанный сюрреализм слабоват и не дотягивает по уровню, виденному в самой сюрреалистичной игре в истории American McGee's Alice. Плевать, что графически игра несовершенна, угловата. Когда в кромешной тьме вспыхивает сочным цветом сухое деревце, в воздухе начинают танцевать пыльца, ощущаешь удивительное чувство прекрасного, умиротворяющего и вообще счастья что ли. И каждый раз — как в первый. Хочется замереть и наслаждаться живописной игрой красок в полумраке.

Чадо Ice-pick Lodge берет атмосферой и стильностью, своей необычностью и нетривиальностью, из-за которых можно закрыть глаза на большое количество недостатков и претензий. Нонконформизм не делает "Тургор" шедевром, скорее, глотком свежего воздуха для тех, кто по горло сыт линейными коммерческими блокбастерами, в которых преобладает заскриптованность и модная нынче кинематографичность и нет намека на какую-то философию (в отличие от сами-знаете-чего). Но не стоит искать в этой пускай необычной игре откровение. Это лишь игра.

Моя оценка: 8

Берлинский Gosha

ОБЗОР

Tom Clancy's: Rainbow Six — Vegas 2

Пустой тренажерный зал. Все оборудование приведено в какой-то гениальный порядок — этим зрелищем хочется любоваться вечно, но вдруг легкая деревянная дверь резко распахивается, и в комнату врываются трое агрессивно настроенных мужчин, экипированных оружием по самое не хочу. Они ведут себя совершенно по-хозяйски — обшаривают каждый закуток в поисках чего-то, а затем уже направляются к выходу, как...

Трах! Бабах!

Со второго этажа "качалки" доносится треск выстрелов, а пойманные врасплох бойцы спешат разбрестись по укрытиям, дабы в ускоренном темпе зализать раны и дать отпор обидчикам. Пара минут хаотичного огня, многократный обмен гранатами, звон разбитого стекла, скрежет покореженных взрывами тренажеров... О том, что раньше представляло собой это место, ныне обильно разрисованное пулями, даже и вспоминать не хочется. Впрочем, "рай культуриста", полностью разрушенный в ходе такого своеобразного выяснения отношений бойцов отряда "Радуга" и безымянных мексиканских бандитов, скоро сам собой полностью забудется — слегка потрепанные спецназовцы еще не достигли своей конечной цели, а значит им придется "отредактировать" еще не один интерьер — Лас-Вегас ведь такой большой...

***Жанр:** First-Person Shooter*
***Разработчик:** Ubisoft*
***Издатель:** Ubisoft*
***Издатель в СНГ/локализатор:** Руссобит-М*
***Похожие игры:** Tom Clancy's: Rainbow Six – Vegas, SWAT 4*
***Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD*
***Минимальные системные требования:** 2,2 Ггц, 512Мб ОЗУ, 128 Мб видео (уровня 6800 и выше)*
***Рекомендуемые системные требования:** 3,0 Ггц, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб видео*

Прячась от прогресса

Серия тактических шутеров Rainbow Six (опостылевшую приставку Tom Clancy's, которую сейчас где только ни встретишь, на время отбросим — не тот случай, чтобы проект по имени-отчеству звать), ранее бывшая ориентиром для многих игроразработчиков, ныне переживает не самые лучшие времена. Гонясь за Крупным Баблом, Ubisoft-овцы не обращают внимания на пожелания игроков. Девелоперам откровенно все равно, что простых стрелялок-вспышек, в которые можно поиграть часа два, испытывая острое чувство дежавю, а потом благополучно забыть, сейчас пруд пруди. Они раскручивают свой очередной сиквелл-проект, пользуясь добрым именем игр-родначальниц серии. Выставив в названии цифру 2, разработчики, тем не менее, не внесли в игру достаточное для оправдания этого поступка количество нововведений. С небольшой натяжкой сюжет можно назвать новым, но вся его новизна заключается лишь в буквальном отличии от первой части "Вегаса". А так — все те же террористы, которые угрожают миру во всем мире, и все тот же Вегас, на время превращающийся в рассадник мирового зла.



Впрочем, последнее в какой-то степени объяснимо — без такого яркого полигона разработчикам ни за что не удалось бы реализовать все свои вторичные задумки — это пусть в Infinity Ward сценаристы корпят над сценарием, превращая каждый уровень игры в коротенький почти голливудский блокбастер. В Vegas 2 все банальнее — зрелищность проекта, на которую сделан основной упор (какая тактика? что было раньше, то сейчас безвозвратно ушло!) достигается яркими красками окружения. Благо, неоновых огней, разноцветных вывесок и прочих калейдоскопичных рисунков в реальном Вегасе предостаточно. Теоретически, можно отметить еще и жесткие сценарные рамки (туда не ходи, сюда зайди и удивись — засада!), в которых держат игрока и подконтрольного ему персонажа, но, помимо виртуального променада по Лас-Вегасу (казино, район частных домов, театр), никакой роли по накаливанию страстей они не играют, так что динамика происходящего остается на одном и том же уровне...

Эти забавные спецназовцы

...И, нужно сказать, уровень этот не самый высокий. Вместо лихого экшена, нам подсовывают поначалу комедию, а затем и однообразный затянутый боевик, перенасыщенный пафосом.

Нотки юмора становятся видны аккурат в момент появления на экране главного героя — напустив на себя невероятную серьезность, игра предлагает нам... приодеть своего персонажа!

Долгое и утомительно лазанье по многочисленным менюшкам заканчивается аккурат в тот момент, когда игрок понимает, что разница между теми или иными наплечниками заключается только во внешнем виде. Иногда, конечно, встречаются и вещи, сильно отличающиеся друг от друга характеристиками (например, heavy armor защищает лучше, но весит слишком много, а посему главгерой будет бегать очень и очень медленно), но это слишком большая редкость. И вот после этого встает вопрос: где цветастая гавайская рубаха и широкие шорты? Где?





Один выстрел — один труп

Уделив внимание вещам, которые доступны для примерки и дальнейшей носки, нельзя забыть про самую главную деталь каждого шутера — это оружие.

Rainbow Six — Vegas 2 предлагает игрокам очень немаленький (и это еще слабо сказано!) арсенал. Наличествуют пистолеты, крупнокалиберное оружие ближнего боя (дробовики), капризное оружие дальнего боя (снайперские винтовки) и автоматическое оружие, предназначенное для ведения боев на средних расстояниях. Парадокс здесь заключен в том, что наиболее убойным и максимально неприхотливым "стволом" является широкоизвестный шестизарядный "Кольт Питон". Можно до упора оспаривать это утверждение, приводя в качестве доказательств игровые спецификации всех "пушек", но факт останется фактом — убойнее "Кольта" оружие найти практически невозможно. Малое количество патронов в обойме компенсируется быстрой скоростью перезарядки, а достаточно большая прицельная дальность и такая же дистанция поражения решают исход многих перестрелок.

Тургор

Начало на стр. 12-13

Количество Лимфы в Промежутке строго ограничено, а уж как распорядиться ей, каждый должен решить сам. Кто-то проявит нотки эгоизма, забыв про ждущую Оле, и постарается вырваться за пределы Промежутка. Кто-то пожертвует собой, освобождая сестер от ига Братьев. А кто-то, руководствуясь каким-то невероятно личными мотивами, просто раскрасит Промежуток всеми цветами радуги, чтобы он хотя бы на йоту перестал казаться кладбищенским коридором.

Иные, поначалу кажущиеся безграничными, серые локации являются нагромождением образов, словно пришедших из самых страшных кошмаров. А другие, тоже не менее серые, все равно дают надежду на то, что жизнь переменчива — стоит только повлиять на мир самому, а не ждать милости от окружающих. Тихая мелодия подсказывает, что нужно делать: засохший сад можно оживить, истратив на него почти всю свою Нерву, — зато предстающее впоследствии перед глазами игрока зрелище забыть не получится: выступающие из тумана величественные кроны деревьев освещают всю округу цветом. А вот желоб колодца (диаметр этого монструозного сооружения навскидку составляет метров 150) со свисающими железными цепями и ржавыми крюками, наоборот, хочется забыть как можно скорее — сюда принести жизнь не получится никоим образом.



Сад освещается ярким светом цветущих деревьев. В этом квинтэссенция "Тургора" — без действий Луноглазого это место осталось бы пустым и серым.

Хоть какую-то живость в царство печали, декаданса и увядания вносят персонажи. Некоторые слегка стервозные Сестры плетут интриги за спиной Луноглазого, в то время как другие искренне и открыто доверяют ему, считая единственным защитником от гнева Надзирателей. Сами же Братья всячески пытаются переманить игрока-Луноглазого на свою сторону, тем не менее, не забывая "наказывать" за нарушение Заповедей. Можно и не вникать в междоусобные передряги обитателей Промежутка, но тогда, как и в жизни, слишком многое рискует остаться за бортом. Жизнь будет прожита, но вот полноценно ли?

Для многих обязательно наступит момент, когда надоест мириться с законами Промежутка, и, взбунтовавшись, останется только открыто выступить против Братьев. Чем это чревато, догадаться несложно — свою жизнь сохранит только сильнейший. И даже сложно точно сказать, с чем в лице Братьев сражается игрок. Может быть, рисуя "Сову", он старается наказать Китобоя за те злодеяния, что он совершил раньше (каждый Брат к моменту появления Луноглазого прожил свою собственную жизнь в Промежутке, и жизнь эта насыщена событиями, которые буквально заставляют волосы на голове встать дыбом)? Или, уворачиваясь от гусениц Броненосца, он тем самым показывает, что относится к Сестрам как к живым людям и готов сражаться за них до последней капли Цвета, до самой виртуальной смерти?

Денис "Softik" Владимиренко

ОЦЕНКА

9.5

ВЫВОД

Ответы на заданные выше вопросы дадите вы сами. Каждый получит свой Промежуток, каждый увидит его таким, каким захочет, каждый приведет Луноглазого к своему финалу...

Если принять "Тургор" за обычную игру, как некоторые приняли Мор за простую стрелялку, то проект с трудом может претендовать на что-то большее, чем "восьмерка" — чрезмерная сложность и проявляющееся порой однообразие тому причиной. Как образчик искусства — заслуживает все 11 из 10, потому что смог открыть новые горизонты. Потому что попытался заставить многих людей всерьез взглянуть на свою жизнь со стороны. Да, идеал недостижим, но креативщики из Ice-Pick Lodge вовсе не гнались за ним, они целенаправленно творили шедевр, который, поверьте, переживет все современные игроблокбастеры, собирающие высшие оценки.

Все равно, как бы ни старались разработчики, серьезности в их игропродукте нет — каждый новый уровень игроки готовятся исследовать, как туристы, но не более. Да, иногда приходится усмирять назойливых агрессоров-террористов, но со временем это приедается и выполняется автоматически. Забежали в комнату, расстреляли все, что движется, а также — на всякий случай — то, что не движется, переводя дух, осмотрелись, забежали в новую комнату, перестреляли всех, осмотрелись. В таком и только в таком порядке.

Порой мимо супостатов можно просто пробежать, но игра такое поведение не поощряет — во второй части "Вегаса" тот, кто убил большее количество противников, тот и получает, простите, "респект и уважуху" — статистика ведется неукоснительно. Тот же, кто совершил все убийства максимально оригинально (умертвил сто врагов выстрелом в голову — получи ранг снайпера, активно и эффективно пользуешься "лимонками" — хвастайся званием почетного разрушителя, и так далее), помимо многочисленных титулов и почестей, получает возможность щеголять самой гламурной в Вегасе экипировкой. Забавы ради можно провести полчаса в "инвентаре", выбирая самые экстравагантные очки (и все-таки, где гавайка?!), которые, якобы, защищают от ярких световых вспышек — хотя на самом деле, что с ними, что без них, результат один и тот же.



Серьезно?!

Если отвлечься от этого костюмированного цирка и попыток разработчиков привлечь к нему внимание, то окажется, что потенциал первой части перекочевал и в сиквел. Редко, крайне редко, но Vegas 2 способен задать жару даже самым матерым адептам шутеров. Так, пересекая какой-нибудь коридор можно вбежать в комнату, где террористы держат заложников. Нацеленные беднягам прямо в лоб стволы показывают, что шутки шутить здесь никто не собирается — гавайская рубаха здесь точно была бы неактуальна — один выстрел станет началом перестрелки, в которой главное — это спасти жизни невинных людей. Или вот одиночные забеги по большим локациям, которые пусть и копируют некоторые геймплейные элементы Splinter Cell'a, но все равно заставляют игроков чутко следить за обстановкой на уровне, чтобы скрытное проникновение не переросло в бойню, в которой ему выжить не суждено...

После таких моментов сложно переоценить роль напарников, которые являются очень и очень значимой силой в сражениях с превосходящим числом противников. Они и огневую завесу поставят, когда подконтрольному нам персонажу требуется добежать до ближайшего не простреливаемого места (к слову, во второй части роль "активных укрытий", тех, что на манер Gears of War заслоняют главгероя от вражеских пуль, стала совсем незначительной — автор этих строк за время прохождения ни разу не воспользовался оными). И первыми на штурм укрепленного здания кинутся, а если не кинутся, то приказ командира, коим является главный герой, им поможет отважиться на тот поступок. Благодаря удобной системе управления отрядом, которая еще в оригинале вызывала только положительные отзывы, напарников можно как послать на разведку в самый дальний конец карты (они или дойдут, убивая всех, кто преграждает им дорогу, или умрут по пути), так и оставить прикрывать тыл, на случай, если главному герою придется отступать.

А отступать доведется частенько — враги нервы щекочут изрядно, даже на самом легком уровне сложности их количество иногда зашкаливает, а уж на самой сложной что творится... Впрочем, если учесть, что враги обучены промахиваться по неподвижно стоящему игроку, а также в упор не замечают гранат, брошенных им точно под ноги, то слишком бояться их все же не стоит. Как бы ни было тяжело, все равно очень редко случается так, что победителем из перестрелки выходит не игрок. А уж если случилось, то спасением станет чудесная кнопка загрузки последнего чекпоинта.

В том, что игра максимально пропитана консольным духом, можно даже и не сомневаться. Здесь все, начиная от системы сохранения и заканчивая графикой, напоминает о мультиплатформенности проекта. Для того чтобы обладатели шайтан-коробок не жаловались на качество технической стороны игропродукта, была выполнена громадная работа — оптимизацию Vegas 2 можно ставить в пример многим недобросовестным девелоперским студиям. Хотя обратной стороной этой медали стала графика — видимых отличий от первой части практически нет. Это все тот же Unreal Engine 3, но только отшлифованный до полного отсутствия тормозов на конфигурациях, заявленных как минимально необходимые для запуска. Так что у тех, кто из-за маломощности своего ПК пропустил первую часть, есть прекрасная возможность ознакомиться со второй, а после этого считать, что ничего пропущено не было...

Softik

Диск для обзора предоставлен компанией "Хитзона" (www.hitzona.by)

РАДОСТИ

уменьшившиеся системные требования
захватывающие дух постановочные сцены
искусственный интеллект братьев по оружию
незамутненное веселье при выборе экипировки

ГАДОСТИ

графика, не претерпевшая никаких улучшений
максимально заштампованный сюжет
искусственный интеллект врагов
рельсово-линейный сюжет, не дающий сделать ни единого шага в сторону

ОЦЕНКА

6.0

ВЫВОД

Последние творения Ubosft, вышедшие под лейблом Rainbow Six, похожи, как братья-близнецы, — просто еще одна порция того же блюда, с удовольствием съеденного полтора года назад. Не привередничая, отмечаем, что за такое время банальный игровой голод успел перерасти в желание попробовать что-то новое. Если погорячиться и посчитать этим новым систему игрового опыта да возможность пополнения гардероба, то можно сказать, что блюдо удалось. А если взглянуть на вещи здраво и трезво, то не составит труда понять, что это уже не первый за последнее время провал разработчиков. Будем надеяться, что эта черная полоса в творчестве компании закончится новым Vegas'ом. Ибо слишком уж много потенциальных хитов мы ожидаем от этой французской игродельческой конторы.



Поиграй со мной

Разработчики второго "Вегаса" так увлеклись работой над эффектами (и звуковыми, и визуальными), что реализовали в игре одну достаточно сомнительную "фичу". Если игрок не успел вовремя отвернуться и в поле его зрения попал взрыв светошумовой гранаты, то на время картинка на экране застынет, полностью дезориентируя игрока в пространстве. Собственно, именно flash grenades и становятся самой распространенной причиной гибели подконтрольного персонажа. Ведомые глуповатым ИИ террористы медленно и со вкусом начинают свинцом главного героя, пока тот безуспешно пытается вслепую найти хоть какое-нибудь укрытие.



ОБЗОР

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Весьма успешно возрожденная разработчиками EA в прошлом году, серия Command & Conquer не могла остаться без продолжений. Спустя ровно год на прилавках магазинов появился первый аддон к Command & Conquer 3: Tiberium Wars и совершенно точно можно сказать, что в скором времени будут и другие. Ну а пока переключим все внимание на Command & Conquer 3: Kane's Wrath.

Жанр: *RTS*
Разработчик: *EA Los Angeles*
Издатель: *EA*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *Act of War: Direct Action, серия Command & Conquer*
Минимальные требования: *P4-2 Ghz, 512MB RAM, 128MB 3D Card*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 1B RAM, 256MB 3D Card*

История аддона берет свое начало задолго до событий Command & Conquer: Tiberium Wars. Только что закончилась Вторая Тибериумная война, которую NOD с треском проиграла — Антон Славик убит, а братство распалось. Как всегда выживший Кейн в ярости — он вынужден прятаться от GDI, поэтому воскрешать NOD придется лично нам с вами. Играть мы будем за искусственный интеллект CABAL — пропатченную версию LEGION, знакомого по Firestorm. Кампания разделена на три части: сначала предстоит остановить междоусобицы и объединить братство, затем подготовить уничтожение "Филадельфии" и, в конце концов, узнать, что произошло после окончания Третьей Тибериумной войны. Тринадцать одиночных миссий отвечают на большинство вопросов, поставленных оригиналом, и позволяют взглянуть на известные события под другим углом. Однако однозначной концовки в истории "Ярости Кейна" нет, разработчики даже не намекают на продолжение, а просто обрывают сюжет на самом интересном месте. Сами миссии весьма увлекательны — вас практически никогда не попросят просто вынести все здания противника, а внезапные неприятные события, вроде прибывшего из-за края карты вражеского подкрепления, не дадут заскучать. Искусственный интеллект обучился новым фокусам, теперь он, к примеру, умеет контратаковать и загонять доверчивого игрока в ловушку. Однако общий уровень развития электронного болванчика так и остался на очень низком уровне, тупит компьютер не меньше, чем в оригинале.

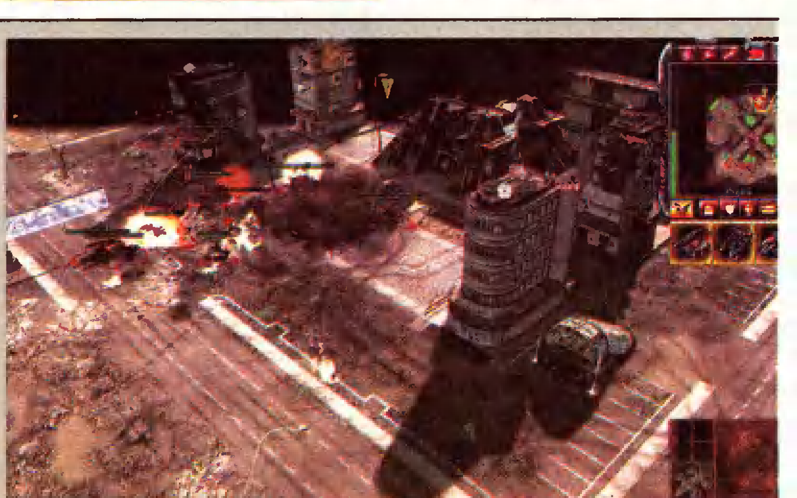
Теперь первое разочарование: видеовставки в аддоне даже хуже, чем в Tiberium Wars — камера практически не покидает убежище NOD, действий минимум, а спецэффектов нет совсем. Майкл Айронсайд и Джош Хэлоей выбыли из игры, а из "звезд" остались лишь Джо Кукан, Наташа Хенстридж ("Особь") и Карл Ламбли ("Шпионка").

***

После плохих новостей обычно идут хорошие.

Первая из них — формально, игровых фракций в игре теперь девять, и каждая со своими уникальными юнитами и стилем игры.

Окончание на стр. 17





ОБЗОР

Warhammer 40000: Dawn of War — Soulstorm

В далеком 2004 году начинающая студия Relic выпустила в свет потрясающую RTS — Warhammer 40000: Dawn of War. Ураганный геймплей, четыре игровых расы (Космодесантники, Хаос, Эльдары и Орки), отличный баланс, который парой патчей был доведен до идеального состояния — все говорило о рождении нового стратегического короля. Игрокам понравилось, и они просили добавки. Первое дополнение (Winter Assault) добавило в игру не только новую фракцию (Имперская Гвардия), но и небольшую нелинейную кампанию. Следующий аддон (Dark Crusade) оказался еще более весомым — сразу два новичка (Империя Тау и Некроны) вступили в войну, старые получили по одному дополнительному юниту, а вместо одиночной кампании девелоперы ввели в игру режим планетарного противостояния. Разработка третьего и последнего дополнения (Soulstorm) была поручена Iron Lore, создательнице Titan Quest, которая исправно доделала аддон и была закрыта по непонятным причинам. Что получилось у невезучих разработчиков?

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Iron Lore*
Издатель: *THQ*
Количество дисков в оригинальной версии: *1DVD*
Похожие игры: *Ground Control 2, War Craft 3*
Минимальные требования: *P4-2 Ghz, 512MB RAM, 64MB 3D Card*
Рекомендуемые требования: *P4-2.4 Ghz, 1GB RAM, 128MB 3D Card*



Какой же аддон к Warhammer 40000 да без новых воюющих сторон. Как и в случае с Dark Crusade, новичков двое — Сестры Битвы и Темные Эльдары. Первые похожи на боевых монахинь со всеми вытекающими: рясами, кутполами, соборами и органами на гусеницах. Вторые — практически точная копия Темных Эльфов: короткие клинки, пепельная кожа и садо-мазохистский дизайн зданий.

Новые расы имеют абсолютно разную манеру ведения боя. Сестры Битвы — достаточно сбалансированная фракция, которая может эффективно противостоять врагу на всех трех этапах развития, поэтому они делают ставку на контроль территории, грамотную защиту позиций и вдумчивое строительство. Темные Эльдары же наоборот не могут долго засиживаться в обороне, иначе потеряют преимущество на начальных этапах игры, когда им почти нет равных.

У новичков есть два уникальных ресурса (по одному на каждого): Вера (Сестры Битвы), которая генерируется специальными пристройками к стратегическим постам и "дорогими" юнитами прямо на поле боя, и Души





(Темные Эльдары), которые добываются в концлагерях и собираются с павших врагов. Эти ресурсы тратятся на заклинания, проклятия и прочие магические штучки. Кстати, любопытный нюанс — у Темных Эльдаров, в отличие от других рас, колдовство не привязано к отдельным подразделениям. Однозначно лишней оказалась авиация (по одному летающему юниту на каждую игровую фракцию) — летает низко, пользы приносит мало, проработана отвратно. В серьезных онлайновых сражениях игроки даже договариваются между собой не использовать эти недосамолеты.

Про сюжет сингла можно сказать одно — его практически нет, более-менее сносно проработана лишь предыстория конфликта. Разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления, и поэтому, вместо интересной и увлекательной одиночной кампании, нас ждет стандартный режим "завоевания", подобный аналогичному в Dark Crusade. Только, в отличие от предыдущего дополнения, в Soulstorm на растерзание вашей армии отдана сразу целая звездная система, состоящая из семи небесных тел — четырех планет и трех спутников. Перемещаться между ними можно через специальные врата-порталы, жестоко привязанные друг к другу. Каждая фракция начинает завоевание, уже имея уникальный бонус в кармане, что искренне радует — ведь в том же Dark Crusade "столичные" локации не приносили ничего, кроме "стратегических" очков. Теперь же, к примеру, Тау перед нападением могут обработать интересующую локацию из Большой Пушки, Сестры битвы уже прямо на старте вольны заказывать передовые базы и десантировать их на осаждаемую область, а Темные Эльдары умеют свободно перемещаться между планетами, используя Древние Врата.

Геймплей со времен прошлого аддона практически не изменился — те же яйца, только в профиль. Мы в роли бравого командира не спеша перемещаемся по игровой карте и при помощи агрессивных переговоров присоединяем к своей маленькой империи новые территории. Тактические сражения ничем особенным не выделяются — на трехмерных картах, как правило, требуется либо просто уничтожить вражеский штаб, либо захватить и удержать более половины специальных точек. Какое-то разнообразие ждет вас лишь при штурме столиц противника — появляется даже некое подобие сценария и диалогов. Захваченные локации каждый ход приносят определенное количество "стратегических" очков, которые, в основном, тратятся на пополнение армии — по-





Темные Эльдары

"Есть вещи гораздо страшнее смерти, и я знаю их все"
Верховный Гомункул

Из всех рас нашей галактики Темные Эльдары самый злобный и извращенный народ. Некогда они были частью расы Эльдаров, которые правили нашей галактикой за миллионы лет до появления человечества. Процветанию Эльдаров положила конец вселенская катастрофа, в результате которой в варпе родился четвертый бог Хаоса, Слаанеш. Эльдары построили огромные Миры-Корабли и создали Камни Духа, которые защищали их от силы Слаанеша. Но некоторые из Эльдаров не пожелали прятаться от темного бога. Они поселились в сети порталов, в городе Комморраге, и использовали знания о природе душ для того, чтобы пожирать чужие — это позволило им сопротивляться Слаанешу. Очень скоро Темные Эльдары обнаружили, что чем мучительней и страшнее умирает жертва, тем больше силы приносит его душа, поэтому они возвели пытки в ранг искусства. Постепенно убийство стало основой жизни в Комморраге, где правят Кабалы — союзы воинов, которые хоть как-то поддерживают порядок в этом царстве анархии и порока.

Темные Эльдары живут для власти, и те, кто достаточно хладнокровен и беспринципен, становятся Архонтами — властелинами Кабалов. Рядом с правителями постоянно находятся несколько Инкубов — самых тренированных воинов Темных Эльдаров, которые за плату охраняют их. Все без исключения Архонты имеют советников Гомункулов, которые обладают обширными познаниями в поведении душ и уникальным мастерством в искусстве пыток. Основу армии Кабала составляют Воины Темных Эльдаров — хладнокровные бойцы, которые убивают всех на своем пути, а выживших уносят в Комморраг. Для быстрых налетов привлекаются Мандрагоры, обладающие поразительной способностью маскировки. Если же враг настолько глуп, что пытается сопротивляться, Архонт вводит в бой "спецназ" Темных Эльдаров: Кароносцев, которые благодаря специальным крыльям могут летать над полем боя, и Ведьм — профессиональных гладиаторов, столетиями практикующих искусство боя на арене. Ну а если противнику хватает наглости и после этого мешать планам Кабала, то на него спускаются Твари Варпа — прирученные Ведьмами монстры, разрывающие на куски все, что движется. Они создаются из тех кошмаров, что снятся измученным пленникам в Комморраге.

Для поддержки пехоты и для ведения крупномасштабных войн Темные Эльдары используют разнообразную технику на антигравитационных платформах. Одни Архонты предпочитают вести в атаку многочисленные отряды джетбайков "Риверов". Другие полагаются на высокоскоростные и маневренные реактивные байки "Рейдеры" и штурмовые истребители "Вороны", взводы которых всегда летят впереди основных сил армии. Но все правители едины во мнении, что ни одна битва не обойдется без "Талосов" — тяжелых боевых роботов, умеющих, к тому же, собирать души поверженных врагов. Иногда Архонт привлекает к сражению "Опустошителей" и "Абсолютных разрушителей" — мощнейшие боевые машины Темных Эльдаров. Если они появились на поле боя, значит противник привел правителя Кабала в бешенство, и ему уже наплевать на пленников с их душами — в живых не останется никого.

Темные Эльдары прирожденные воины, хотя прочие расы воспринимают их лишь как пиратов и охотников за рабами. Собственно говоря, ими Темные Эльдары и являются — все конфликты с другими цивилизациями происходят во время их пиратских налетов, в которых они захватывают десятки тысяч пленников. А так как Темные Эльдары самые опытные и утонченные мучители в галактике, нет участи страшнее и ужасней, чем стать узником многочисленных концлагерей Комморрага.

Сестры Битвы

*"Пока дышат мерзкие мутанты, не может быть мира.
Пока бьются нечестивые сердца еретиков, не будет передышки.
Пока живы неверующие предатели, не будет прощения"*

Сестры Битвы (Адептус Сороритас) — боевое подразделение Экклезиархии (Адептус Министорум), религиозной организации, целью которой является распространение веры в Императора как живого бога во всех обитаемых мирах галактики. По сути, Адептус Министорум является официальной церковью Империума Человека.

В рамках Адепта Сороритас всего существует шесть Военных Орденов, внутри которых поддерживается строгая иерархия. Во главе каждого Ордена стоит Канонисса — самая опытная воительница и мощный духовный лидер Сестер. Ее всегда сопровождает Исповедник — представитель высшей касты священнослужителей и по совместительству профессиональный боец с Хаосом. Основная часть армии Экклезиархии состоит из отрядов Сестер Битвы, чья глубокая вера позволяет им без страха и сомнения сражаться с ксеносами и еретиками. Часть Сестер переводится в специальные штурмовые отряды Серафимов, экипированные прыжковыми ранцами и сразу двумя болтерами, что превращает их в достаточно быстрые и мощные пехотные подразделения. Нередко к битве присоединяются элитные отряды Экклезиархии — Целестианки, ветераны Военного Ордена и Кающиеся Сестры, вооруженные огромными цепными мечами и сражающиеся с горячим фанатизмом и твердой верой истовых служительниц в Бога-Императора. Иногда Канонисса прибегает к помощи хладнокровных убийц Культа Смерти, которые не стесняются добивать раненых и беспомощных противников.

В основе автопарка Сестер Битвы стоят бронированные транспортеры "Носорог", а также две его нестандартные модели — "Испепелитель", вооруженный спаренным тяжелым огнеметом, известным как "Орудие Инферно", и "Экзорцист", представляющий собой самоходную ракетную установку залпового типа. Авиация представлена истребителем "Молния", быстрой и маневренной летающей машиной. Но главным козырем Ордена являются "Машины наказания" — огромные шагающие боевые роботы, приводящиеся в движение муками распятой на корпусе грешницы. В трудных ситуациях Орден может призвать Святую во плоти, приближенную к Богу-Императору защитницу Экклезиархии, несущую смерть еретикам и благословение верующим.

В отличие от Имперской Гвардии, Сестры Битвы редко участвуют в полномасштабных боевых действиях. Главной задачей Адептус Сороритас является помощь святому Министоруму в распространении веры по галактике. Также Ордена несут службу на дальних форпостах Империума, где располагаются миссии Экклезиархии, и борются с еретиками. Но горе тому генерал-губернатору, который сойдет с истинного пути — женщины-воины со стальной волей и непоколебимой верой в Бога-Императора священным огнем выжгут семена Хаоса, поселившиеся в душах отступников и предателей.



купку подкреплений для гвардии, охранных подразделений для защиты захваченных областей, а в случае с Космодесантниками еще и на орбитальных десантников. Львиная доля бюджета уйдет на застройку подконтрольных областей. Если в Dark Crusade единожды возведенные на тактической карте здания оставались там навсегда, то теперь на обороняемой территории постоянно существуют только те постройки, на которые вы удосужились потратиться.

Искусственный интеллект поумнел и заматерел, в Soulstorm уже даже на среднем уровне сложности справиться с электронным противником будет ой как не просто. Хотя по-прежнему основным развлечением Warhammer 40000 остаются многопользовательские сражения, притом что в Soulstorm появилась новая система наград и огромное количество новых карт. Но есть одно но — чтобы поиграть за все девять рас, нужно быть счастливым обладателем лицензионных копий всех предыдущих игр серии.

Графика является единственным слабым местом Soulstorm — все-таки три с половиной года это большой возраст для графического движка. Размытые текстуры и дешевые спецэффекты — вот наследство, доставшееся от оригинального Dawn of War. Но все графические огрехи окупаются потрясающим дизайном всего и вся — к примеру, модели юнитов до сих пор очень круто смотрятся. Звук и музыка остались на уровне предыдущего аддона, добавлены были лишь несколько мелодий и полная озвучка фракций-новичков.

Несмотря на общую технологическую старость, Warhammer 40000 по сей день остается одним из главных стратегических развлечений, способных конкурировать с World in Conflict и C&C 3, благо выдающийся мультиплеер это позволяет. Но и гусю понятно, что на старых санях дальше дороги нет — серии просто необходимо графическое перерождение. А теперь очень хорошая новость — анонс сиквела не за горами, поэтому, фанаты Warhammer 40000, ждите и готовьтесь к новой войне с ксеносами и еретиками.

Евгений Янович

РАДОСТИ

Две новые воюющие стороны
Отточенный баланс
Ураганный геймплей
Яростные многопользовательские баталии
Отличный дизайн

ГАДОСТИ

Устаревшая графика
Отсутствие сюжетной кампании

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Завершающая глава первого удачного пришествия вселенной Warhammer 40000 на экраны мониторов оказалась достойным дополнением к оригиналу и просто обязана быть в коллекции любого уважающего себя игрока.

ОБЗОР

Command & Conquer 3:
Kane's Wrath

Начало на 15 стр.



Если "обычный" NOD предпочитает действовать без лишнего шума, то, к примеру, братство "Черной руки" плевать хотело на всю эту скрытность и незаметность. Их главный козырь — скорость. А вот "Избранные Кейна", с которыми мы познакомимся в последней части одиночной кампании, наоборот, берут грубой силой, медленно и уверенно уничтожая противника. По сути, на грубой силе или скорости завязаны новые "подфракции" остальных участников конфликта, хотя небольшие отличия все же есть. К примеру, "шустрые" скрины специализируются на более качественной добыче тибериума, а "силовая" подраса GDI "Чистильщики" предпочитает вести позиционную, иногда даже оборонительную, войну.

Вторая хорошая новость — разработчики ввели в игру суперюниты, которые здесь называют "эпическими". GDI досталась сверхтяжелая модификация танка "Мамонт" — огромная махина, которая, помимо здоровенной трехствольной пушки, имеет четыре специальных бункера. В каждый из них можно запихнуть по одному отряду пехотинцев, добавив танку огневой мощи, — в зависимости от вида солдат, сидящих внутри, бункера превращаются в уникальные орудийные платформы. Плюс ко всему, суперюнит GDI умеет собирать тибериум, просто проезжая по разноцветным кристаллическим полям. Скринам достался "эпический" биоробот, который умеет перерабатывать поверженных врагов и телепортироваться на небольшие расстояния. Ну а Братство NOD умеет строить "Мстителя" — четырехногого старшего брата "Мародера", который затуманивает мозги врагу и заставляет его сражаться с самим собой. Также суперробот, как и "эпический" юнит GDI, может добавить в свой арсенал несколько новых игрушек, посадив в специальные слоты парочку пехотных подразделений.

И, наконец, третье нововведение — режим планетарных битв. Разработчики из EA следят за модой и прекрасно понимают, что игроков надо развлекать чем-то, помимо одиночной кампании и скирмиша. Итак, планета Земля в нашем полном распоряжении — на огромной игровой карте мы вольны строить и апгрейдить базы, в них нанимать ударные группы, которые необходимы для захвата новых территорий. Как только наши передовые отряды встречаются с противником, действие из стратегического режима переносится в обычный C&C-шный, в котором штурмгруппе, под чутким руководством игрока, придется уничтожить врага. Можно, конечно, воспользоваться "Автобоем", но результат этой опции крайне непредсказуем — иногда пара взводов легковооруженной техники способна вынести достаточно укрепленную базу. Победить в "планетарном режиме" можно либо полностью уничтожив врага, либо выполнить определенное условие, уникальное для каждой воюющей стороны. Скринам, к примеру, необходимо построить несколько Пределов.

***

Графически Kane's Wrath осталась на уровне оригинала, что слегка расстраивает — если ровно год назад игра смотрелась очень круто, то уже теперь глаза не радует устаревшая картинка. А вот со звуком все по-прежнему великолепно — все сочно взрывается, реалистично стреляет и весело жужжит. Ну а музыка, за которую отвечал композитор Стив Яблонски ("Трансформеры", "Заложник" и "Остров" Майкла Бэя), так и вообще находится за гранью возможного. Просто послушайте главную тему оригинального Command & Conquer в новой аранжировке, и вы сами все поймете.

В итоге мы имеем достаточно крепкое дополнение — EA предоставила нам уникальную возможность более подробно познакомиться с вселенной C&C, за что ей огромное спасибо. Так как продолжение будет, а оно обязательно будет, остается только уповать на то, что EA, наконец, улучшит качество видеовставок, ибо пока только они тянут игру вниз.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)



РАДОСТИ

Увлекательный сюжет
Новые расы
Режим планетарных сражений
Потрясающая звуковая часть

ГАДОСТИ

Паршивые видеоролики
Неоднозначный ИИ
Устаревшая графика

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Достойный аддон для достойной игры. Большинство ошибок оригинала были исправлены разработчиками, так что, если вам нравятся веселые и динамичные RTS, обязательно поиграйте в Kane's Wrath.



НОВОСТИ

Битвы, монстры и посевная кампания

Благодаря разговорчивости компании Rising Star Games стали известны некоторые подробности относительно игры Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon — сей проект с длиннющим названием готовится к релизу в сентябре этого года. В этой игре вы не помните, кто вы такой, не знаете, почему ваша одежда изодрана в клочья, и не понимаете, почему лежите посреди главной улицы незнакомой деревушки. Так начинается ваше приключение во вселенной Harvest Moon — впереди ожидают жаркие битвы и кошмарные чудовища, подвиги и тяжелый фермерский труд на полях. Распутывание интригующей сюжетной линии чередуется с повседневными домашними хлопотами, а во время очередного перерыва между мучительными поисками ответа на главный вопрос "кто я?" вы, возможно, даже успеете жениться — все в ваших руках. Такая вот занятная RPG порадует владельцев Nintendo DS этой осенью.

Схватка франчайзов

Шокирующими новостями поклонников файтингов "порадовала" в апреле Midway Games. Как стало известно, грядущая восьмая номерная часть игровой серии Mortal Kombat получила название Mortal Kombat vs. DC Universe. В первой "Смертельной битве" для next-gen консолей противниками классических MK-воинов выступят Бэтмен, Супермен и прочие герои да злодеи вселенной Detective Comics. Уже одного этого факта оказалось достаточно, чтобы привести в уныние поклонников MK (любопытно, что фанаты DC Comics, напротив, горячо поддерживают объединение франчайзов).

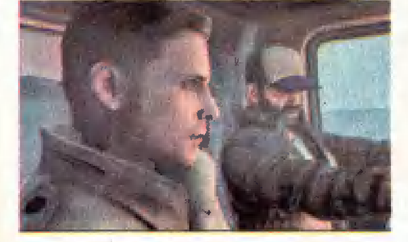


Но одной плохой новости Эдду Буну и компании, очевидно, показалось мало: дабы окончательно расстроить любителей брутальных файтингов, было объявлено, что в новой игре не будет режимов боя с оружием и жестоких добивающих движений — fatality — всегда выступавших главной визитной карточкой серии (тем не менее, какая-то альтернатива классическим добиваниям все-таки предусмотрена). Сделано это для того, чтобы в новый MK могли свободно играть дети старше 13 лет.

В общем, прощай, классическая мрачная атмосфера, и здравствуй, первый детский Mortal Kombat! В качестве хоть какого-то утешения для фанатов Эд Бун пообещал оставить в игре кровь, а также включить в проект новые игровые режимы и оригинальную сюжетную кампанию.

Имя для Silent Hill

Konami наконец-то определилась с названием для следующего эпизода в серии ужастиков Silent Hill. Игра, которая появится на PS3 и Xbox 360 в сентябре этого года, получила имя Silent Hill: Homecoming. Напомню, что проект представит поклонникам серии абсолютно нового героя — парня по имени Алекс Шепард, вернувшегося домой с войны и тут же оказавшегося в самом центре новой страшной истории из цикла виртуальных баек о городке Silent Hill.



ПРИСТАВКИ

Uncharted: Drake's Fortune

Платформа: PS 3
Жанр: Экшен / adventure
Разработчик: Naughty Dog Software
Издатель: Sony Computer Entertainment Europe

"Френсис Дрейк не искал сокровища Эльдорадо, он пытался защитить мир от них"
Натан Дрейк.

Uncharted: Drake's Fortune, разрабатываемая компанией Naughty Dog Software эксклюзивно для PlayStation 3, вышла в ноябре 2007 года и полностью перевернула представления о приставке от Sony. Uncharted — несомненно, лучшее, что появилось на PS 3 за время ее существования и наверняка самая захватывающая приключенческая игра в истории.

По сюжету, в гробу сэра Фрэнсиса Дрэйка вместо останков сэра Фрэнсиса Дрэйка был найден его дневник, в котором содержались подсказки, ведущие к сокровищам Эльдорадо. Искатель приключений Натан Дрэйк, потомок знаменитого корсара, решает попытать удачу и отправляется в путешествие за богатством и славой. "Расхитительница гробниц" только про мужика? Отнюдь. Uncharted: Drake's Fortune скорее равняется на "Сокровища нации" — шикарный фильм с Николосом Кейджем в главной роли. Об этом говорит, во-первых, сама история и ее подача. В сюжете игры все не так просто, как кажется на первый взгляд, — каждая подсказка ведет к следующей, а информации о заветных сокровищах почти не прибавляется. Под конец, вообще, все переворачивается с ног на голову — вам открывается истинное назначение сокровищ Эльдорадо, а некоторые личности оказываются совсем не теми, за кого поначалу себя выдают. Во-вторых, колоритные персонажи, как героев, так и злодеев. Мы играем за Натана Дрейка, независимого охотника за сокровищами со странным чувством юмора. Помощник и приятель главного героя Салли и самоуверенная журналистка Елена безукоризненно отыгрывают роли надежного напарника и боевой подруги соответственно. Отрицательных персонажей представляют холодный британский искатель сокровищ, путешествующий по миру в сопровождении маленькой армии наемников, его жестокий помощник, мотивы которого остаются тайными до самого конца игры, и, наконец, предводитель пиратов, с которым Натану Дрейку уже не раз приходилось иметь дело.

Поскольку Uncharted: Drake's Fortune частично адвенчура, нам иногда придется разгадывать несложные головоломки. Вот тут-то и пригодится дневник Френсиса Дрейка, в котором все подробно расписано или разрисовано: что куда поставить, как повернуть, в какую сторону посмотреть.

***

Геймплейно Uncharted представляет собой удачную смесь Tomb Raider и Gears of War, однако творение Naughty Dog никогда полностью не копирует своих побратимов. События игры разворачиваются на тропическом острове — дороги практически отсутствуют, а лифты и лестницы еще не завезли. Поэтому Дрейку частенько придется карабкаться по скалам, перепрыгивать через пропасти, раскачиваться на лианах и делать еще много разных "ларокрофтовских" движений. Особой сложности скалолазание и акробатика не представляют, лишь некоторые эпизоды немного напрягут ваши пальцы, в остальных случаях пешие путешествия будут отдыхом перед очередной перестрелкой.

Когда Дрейк пересекается с пиратами, наемниками или еще кем-то "врагоподобным", завязывается конфликт, который обычно разрешается смертью одной из сторон. В Uncharted, как и в Gears of War, все перестрелки крепко завязаны на грамотном использовании всевозможных укрытий. Мочить врагов можно прицельно и вслепую, не высовываясь под пули, однако при этом следует учесть, что стрелять вы будете без заветного крестика в середине экрана, то есть по-настоящему наугад. Хотя иногда лучше действительно не высовываться, так как Натан не супербизон — двух-трех ранений вполне достаточно, чтобы отправить искателя сокровищ на свидание со знаменитым предком. Кстати, аптечек в игре нет (пора бы уже и привыкнуть), поэтому Дрейк умеет самовосстанавливаться, достаточно просто спрятать его подальше от вражеских пуль.

Противники чертовски умны — страшно сказать, но они порой бывают сообразительнее пехотинцев из F.E.A.R. Искусственный интеллект настолько подкован тактически, что прямо диву даешься — враги хорошо ориентируются на местности, нападают с флангов, умело прикрывают друг друга, загоняют в ловушку, окружают и, если необходимо, отступают. Причем ведут себя они крайне осторожно, стараясь лишний раз не лезть под пули. Благодаря смекалистому ИИ каждая перестрелка превращается в суровое испытание, ведь справиться с десятком умных противников невероятно сложно. Чтобы выжить, приходится вести позиционную войну: умело использовать укрытия, метко стрелять, беречь патроны и предугадывать действия врага.

Стволов в игре достаточно, однако с собой Дрейк может таскать только гранаты и два вида стрелкового оружия: пистолет и что-нибудь потяжелее, вроде штурмовой винтовки или дробовика. Когда заканчиваются патроны, перестрелка уступает место мордобою. Навалять врагам можно как минимум двумя способами: надежно или красиво. В первом случае от вас не потребуется ничего кроме многократного нажатия одной единственной кнопки, в то время как во втором придется еще учитывать динамику боя и бить в нужный момент. Наградой за красивое комбо станет двойная порция патронов. Следует признаться, что, помимо базовых комбинаций ударов, в Uncharted: Drake's Fortune есть еще несколько "секретных" способов рукопашного боя, изучить которые можно во время прохождения кампании.

Дадут в игре и покататься, правда, всего на двух средствах передвижения: джипе и гидроцикле. Причем на первом только формально — за руль сядет Елена, а наш альтер эго гордо встанет за пулемет. Эпизодов с управляемой техникой в Uncharted мало, поэтому они не успевают как следует надоесть.

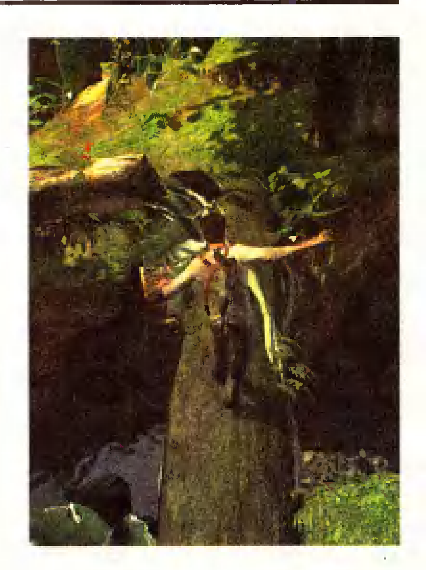




***

В графическом плане Uncharted: Drake's Fortune поистине великолепен: высокополигональные модели, четкие текстуры, HDR, шейдеры черт знает какой версии и море спецэффектов — в общем, парни из Naughty Dog на полную катушку задействовали возможности PlayStation 3. Природа острова поражает великолепием, насыщенностью и сочностью красок, а джунгли прорисованы настолько впечатляюще, что даже Его Величество Crysis должно быть понятно, что долго он на троне не усидит. Тем более что мир в Uncharted абсолютно бесшовный, вас крайне обрадует полное отсутствие подгрузок и плавный переход от кат-сцен к игре, причем в графическом плане разница между видеороликами и геймплеем практически не заметна. Анимация персонажей также достойна восхищения. К примеру, Натан, двигаясь по незнакомой местности, то и дело спотыкается, а во время перестрелки судорожно вздрагивает, если пуля пролетает рядом. Пираты, с которыми мы будем сражаться, благодаря тонкой работе аниматоров, кажутся неуклюжими, а вот наемники, наоборот, двигаются, как профессиональные бойцы. Отдельной похвалы разработчики из Naughty Dog достойны за потрясающе проработанную лицевую анимацию — им в полной мере удалось передать характеры героев.





Не отстает от графики и звуковое оформление: спокойное путешествие по острову сопровождается отдаленным шумом "джунглей", а во время боев все по-настоящему стреляет и взрывается. Такое же пристальное внимание к деталям разработчики Uncharted проявили и при озвучке игры. К примеру, нервное бормотание Натана, который пытается подбодрить себя, или его же истошные вопли, если поблизости падает граната. Музыка не отстает от остального и, что любопытно, заставляет вспомнить упоминаемые ранее "Сокровища нации" — тихие инструментальные мелодии идут бок о бок с яростными экшеновыми мотивами.

***

Игра не очень длинная, на ее прохождение вам потребуется не более десяти часов, что, естественно, немного разочаровывает. Хотя в Naughty Dog позаботились о том, чтобы вы долгое время не забрасывали их проект. По мере прохождения игры вам будут начисляться специальные очки, за которые в специальном меню открываются всевозможные бонусы: видеоролики о том, как создавался Uncharted, рабочие рисунки по мотивам игры, новые костюмы для персонажей, и так далее. Благодаря этой системе наград проходить Drake's Fortune во второй раз не менее увлекательно, чем в первый.

Евгений Янович

Игровая консоль Playstation 3 и игра для рецензии предоставлены интернет-магазином belconsole.by

РАДОСТИ

- **Превосходная графика**
- **Невероятно качественное звуковое оформление**
- **Реалистичная анимация**
- **Живой мир**
- **Динамичные перестрелки**
- **Захватывающая история**
- **Проработанные герои**
- **Как ни странно, реиграбильность**

ГАДОСТИ

Не обнаружены

ОЦЕНКА

10.0

ВЫВОД

Соединив три заимствованные составляющие (Tomb Raider, Gears of War и "Сокровища нации") и изрядно приправив проект своими идеями, разработчики из компании Naughty Dog создали настоящий блокбастер — захватывающую приключенческую игру с впечатляющим сюжетом, морем трюков, романтики, великолепной графикой и звуком.

ПРИСТАВКИ

Army of Two

Платформа: *PlayStation 3, Xbox 360*
Жанр: *кооперативный TPS*
Разработчик: *EA Montreal*
Издатель: *Electronic Arts*

Полтора года назад Electronic Arts анонсировала многообещающую игру, где вы с напарником — единое целое. Игру, где вы с напарником — армия, способная противостоять любому врагу. Этой весной Army of Two, наконец, вышла на приставках нового поколения.

Оказанное доверие обычно вызывает ответную верность.
Ливий

Сюжет Army of Two не представляет собой ничего неординарного — обычная история про хороших и плохих наемников, террористические атаки и мировые заговоры. После одной из удачных операций рейнджерам Риосу и Салему предлагают работать на частное агентство. Зарплата побольше, пушки покруче, враги посерьезнее — естественно, парни принимают предложение. Выполняя задания заказчика, наши герои будут путешествовать по планете из одной горячей точки в другую. В списке Афганистан, Сомали, Китай, Ирак и США.

***

Но не сюжетом берет Army of Two, а ураганным геймплеем, полностью завязанным на совместном прохождении. Причем здесь это не обычный кооператив, как, скажем, в Gears of War или в Kane and Lynch. Army of Two действительно учит действовать сообща, а не просто вместе мочить врагов. В одиночку вы никто, а вдвоем — вы армия. Поэтому, чтобы получить максимум удовольствия от игры, выйдите в Сеть и найдите товарища либо просто пригласите друга к себе домой и воспользуйтесь режимом split-screen. Конечно, управление вторым персонажем можно поручить искусственному интеллекту, но тогда весь кайф пройдет мимо вас.

Геймплейно Army of Two очень похож на упомянутый выше Gears of War — та же болтающаяся камера над плечом, та же любовь к всевозможным укрытиям, та же стрельба вслепую. Однако специфический кооперативный режим вводит свои правила, и поэтому проект студии EA Montreal является уникальным.

Итак, первое и самое главное правило Army of Two — прикрывай своего товарища, отвлекая врага на себя, иначе вы оба погибните. У каждого Риоса и Салема есть так называемый счетчик aggro: чем выше его показатель, тем больше внимания враги уделяют персонажу, в то время как персонаж с отрицательным aggro (в этом случае он почти не заметен) может по флангу пробраться в тыл к противнику. Повысить уровень агрессивности к себе очень просто — берем пушку побольше и начинаем поливать свинцом позиции врага, не важно, попадаем или нет, главное просто непрерывно стрелять. Если один из героев долгое время удерживает счетчик aggro на максимуме, у него на 10 секунд включается режим Overkill — время замедляется, патроны не заканчиваются, а враги весело умирают. В общем, один отвлекает, второй убивает — на этом принципе и строится тактика боев в Army of Two.

Правило второе — помогайте друг другу, иначе умрете. Способов сотрудничества очень много. Например, при подъеме на высокую стену сначала один боец подсаживает другого, а затем тот затаскивает приятеля наверх. Путешествуя на лодке или спускаясь на парашюте, один наемник управляет средством передвижения, а другой стреляет. Схватив штурмовой щит или что-нибудь похожее на него, один солдат прикрывает пару от вражеских пуль, а другой ведет прицельную пальбу, используя первого как укрытие. Иногда герои встают спиной к спине и, неторопливо поворачиваясь из стороны в сторону, начинают планомерно отстреливать противников. Если кого-нибудь из наемников серьезно ранят, он падает на пятую точку и начинает звать товарища на помощь, и тому приходится оттягивать пострадавшего в укрытие. Раненый в это время может продолжать отстреливаться от врагов.

Правило третье — ваше оружие вас бережет. Оба наемника всегда носят с собой четыре вида оружия: основное, дополнительное (пистолет или пистолет-пулемет), специальное (снайперские винтовки) и гранаты. Вражеские стволы подбирать запрещено, однако не расстраивайтесь, без патронов вы не останетесь — они весьма щедро разбросаны на игровых локациях. Между миссиями и на ключевых чекпоинтах игра предложит вам посетить местный оружейный магазин, где можно купить новые пушки и модифицировать старые, навесив на них кучу барахла. Любой ствол имеет четыре характеристики: повреждение, точность стрельбы, боезапас и скорость повышения aggro — и каждая модификация изменяет одну (или несколько) из них в ту или иную сторону. Апдейты и новое оружие стоят денег (иногда больших), которые мы получаем в виде гонораров за выполнение заданий. Можно также отыскать кейс с вечнозелеными купюрами — на каждом уровне обязательно найдется как минимум один такой чемоданчик. Кстати, заблудиться на игровой карте даже теоретически невозможно, у наемников есть своя система глобального позиционирования, которая на лету подсвечивает путь к основной цели. Интересный момент — бойцы могут на время обменяться любым из видов оружия, типа, дать пострелять, опробовать.











***

Есть в Army of Two и обычный мультиплеер с тремя режимами игры: Extraction, Bounties и Warzones. Первый является стандартным "контрстрайковским" VIP, где одной команде необходимо довести до точки эвакуации очень важную персону, а второй — устранить ее. Bounties предполагает уничтожение указанного игрока, а Warzones представляет собой смесь первых двух режимов с несколькими дополнительными заданиями. За выполнение задач начисляются деньги, которые, как и в сингле (кооперативе), можно потратить в местном оружейном магазине.

Выглядит Army of Two вполне симпатично: четкие текстуры, высокополигональные модели, повсеместный HDR, сочные и яркие спецэффекты. Анимация так и вообще на высоте — все персонажи двигаются как живые. Со звуком тоже проблем нет — все стреляет, взрывается и скрипит как надо. А озвучка основных персонажей практически безупречна — актеры вполне убедительно отыгрывают свои роли.

В целом, отличная игра: быстрая, яркая, атмосферная и даже в некоторой степени инновационная. Правда, следует признать, что без кооперативного режима Army of Two оказалась бы еще одним серепньким шутером, поскольку некоторые недостатки так и бросаются в глаза. Да, в игре туповатые противники. Да, истории про двух наемников, спасающих мир, уже набили оскомину, в том числе и в кинематографе. Да, графика в проекте EA Montreal далеко не next-gen. Хотя это все замечаешь лишь при одиночной игре, если вы запустили кооператив — долгие часы захватывающих сражений гарантированы.

Евгений Янович

Игровая консоль Playstation 3 и игра для рецензии предоставлены интернет-магазином belconsole.by

РАДОСТИ

Легкость в освоении
Разнообразие и модернизация оружия
Революционный кооперативный режим
Приятная графика и отличный звук

ГАДОСТИ

Слабый сюжет
Совершенно скучно играть в одиночку

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Веселый, угарный проект, правда, если вы играете вдвоем — в одиночку даже не садитесь за Army of Two, ибо не предназначена она для этого. Самый первый шутер с настоящим кооперативом, где вы с напарником целиком и полностью зависите друг от друга. Новое слово в индустрии, именно с Army of Two начинается история жанра совместных экшенов.

Консольные Quake Wars: ждать уже не долго

Как недавно сообщила id Software, геймеры-консольщики скоро получат возможность в очередной раз вдоволь настрелять пришельцев с других планет. Игрушка Quake Wars: Enemy Territory выйдет в Европе на консолях Xbox 360 и PS3 уже 30 мая. Так что готовьте к бою любимые приставочки — и пусть инопланетяне поберегутся!



Релизы

В апреле до прилавков магазинов добралась RPG-игрушка **Baroque** (Wii и PS2). Действие проекта разворачивается в постапокалиптическом мире, разоренном войнами и катаклизмами. Полчища монстров противостоят главному герою, который через мрачные подземелья пробивается к своей цели — некоей мистической Башне. Увешанный разнообразным оружием, среди которого есть и биологическое (паразиты, дающие герою силу и выносливость),



парень полон решимости дойти до Башни. И даже смерть не в силах его остановить. Потому что во вселенной Baroque смерть — это только начало... Игра уже собрала массу лестных отзывов от японских геймеров и теперь доступна игрокам США и европейских стран.

Любителям виртуального гольфа пришла пора расчехлить клюшки, ведь на карманную консоль PSP прикатило их любимое развлечение! Гольф-сим **Hot Shots Golf: Open Tee 2** порадует геймеров красочными локациями (доведется сыграть на тропических островах, посреди бескрайних пустынь и на заснеженных горных вершинах), мультиплейером, "вмещающим" до 16 игроков, а так-



же сотнями предметов для кастомизации персонажей. Так что создавайте своего игрока, подбирайте клюшку по вкусу — и вперед, на завоевание титула "лучший из лучших в профессиональном гольфе"!

На десерт, как водится, самое вкусное. 29 апреля на PS3 и Xbox 360 вышла долгожданная **GTA IV**! Очередная глава известного бандитского симулятора удивляет нас красивой картинкой, превосходной анимацией персонажей, новыми для серии мультиплейерными режимами, огромным городом (дабы пересечь Либерти Сити из конца в конец игро-



кам придется затратить не меньше часа реального времени!), новыми способностями главных героев и русской музыкой, льющейся из радиоприемников и мобильных телефонов! Да, в игре предусмотрена русскоязычная радиостанция, так что теперь есть отличный шанс показать американцам, где раки зимуют под песни Сереги, "Ленинграда" и группы "Кино".

AlexS

КИНО

Супергеройское кино

Название в оригинале: *Superhero Movie*
Жанр: *комедия, пародийный боевик*
Режиссер: *Крэйг Мазин*
В ролях: *Дрэйк Белл, Сара Пэкстон, Кристофер МакДональд, Лесли Нилсен, Кевин Харт, Мэрион Росс, Райан Хансен, Кит Дэвид*
Продолжительность: *85 минут*

"Постигни истинную природу героизма — и полетишь!"

Появление в отечественном прокате новой комедии от сценариста "Очень страшного кино" и "Без чувств" Крэйга Мазина произошло аккурат накануне 1 апреля. Само собой, что при отсутствии какой-либо другой комедии-альтернативы в международный день смеха, толпы людей устремились, точно мотыльки к манящему пламени костра, к кассам, дабы купить билет на вечерний киносеанс "Супергеройского кино". Не остановили многих даже "приятные" воспоминания о невероятно "уморном" "Самом лучшем фильме", "Знакомстве со спартанцами" и прочем "Очень эпическом кино". Впрочем, на положительный лад настраивало присутствие в картине ветеранов комедийного жанра, таких как Лесли Нилсен, Реджина Холл, Кевин Харт... С целью разобраться-таки, конфетку или нечто менее съедобное нам вновь экспортировали из-за Атлантики голливудские кинобоссы, я и отправился узнавать в кинотеатр.



Как показал полуторачасовой просмотр, режиссер весьма достойно справился со своей задачей. Мазин на этот раз проехался на своем пародийном катке под названием "Супергеройское кино" по наиболее именитым комикс-экранизациям последнего времени: "Человек-паук", "Люди Х", "Фантастическая четверка". Правда, вместо традиционного сюжетного винегрета из наиболее узнаваемых эпизодов пародируемых лент Крэйг основательно взялся за трилогию о похождениях Спайди, мимолетно затронув остальные геройские истории.

Рик Риккер, фотограф школьной газеты и просто скромняга-парень, во время экскурсии в научной лаборатории был случайно укушен экспериментальной мутагенной стрекозой. По прошествии четырех дней беспробудного сна Рик обнаружил, к своей несказанной радости, ряд феноменальных способностей. Скроив себе костюм, новоиспеченный герой с забавным именем Стрекозец ринулся в пучину борьбы с городской преступностью в лице мелких бандюганов и загадочного суперзлодея Часовщика. Остальное сюжетное "бла, бла, бла" сможет пересказать любой мало-мальски знакомый с перипетиями типичных геройских картин человек, да и в комедии сюжет не играет такой уж большой роли. Главное, чтобы юмор был на достойном уровне и смех от него пробирал до желудочных колик.

Мазин не пошел по пути наименьшего сопротивления в выборе комедийной составляющей, как это обычно делает большинство режиссеров, снимающих пародийные комедии, поэтому пошловато-сортирных шуточек, к моему крайнему удовольствию, практически не обнаружилось. Таким образом, гэги делятся на три основные категории: a) вызывающие легкую улыбку, b) вызывающие кратковременный смех и, наконец, c) заставляющие свалиться на пол и забиться в конвульсиях от приступа безудержного хохота ("Летающий" Том Круз и похотливая улитка реально жгут=)). Единственное, что может вызвать нарекания, так это чересчур длинный "эффект ожидания", т.е. когда от шутки до шутки проходит n-ное количество экранного времени, толком ничем информативно-позитивным не заполненного.

В общем, очередная пародийная комедия Крейга Мазина оказалась весьма недурственной и вполне смешной. Придраться к отдельным моментам можно, но возникает вопрос: "Зачем?" Добротных пародийных картин выходит мало, поэтому лучше держать синицу в руках, чем ждать журавля в небе...

Тарас Тарналицкий

Искупление

Название в оригинале: *Atonement*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Джо Райт*
В ролях: *Джеймс Макавой, Кира Найтли, Ромола Гарай, Сирша Ронан, Бренда Блетин, Ванесса Рэдгрейв, Джуно Темпл, Элфи Оуэн-Аллен, Нонсо Анози, Джина МакКи*
Продолжительность: *2 часа*

Картина Джо Райта "Искупление", несмотря на четырнадцать наград от Британской киноакадемии и немало других наград и номинаций (в том числе и на "Оскар"), во всех смыслах довольно неоднозначная. Это наиболее подходящий эпитет к экранизации романа британского писателя Иэна Макьюэна о драме трех человек, чьи судьбы были сломаны одним словом.

Середина тридцатых годов прошлого века. Тринадцатилетняя Бриони слишком впечатлительна, горяча и мечтательна. А еще ревнует соседа Робби к старшей сестре Сесилии. И стоит ее приехавшей кузине оказаться изнасилованной, как Бриони холодно и уверенно указывает на Робби, еще не осознавая, что этими словами она погубит все, что было ей дорого и дорого ее сестре с возлюбленным.

Показывая одну и ту же ситуацию с позиции разных людей, Райт фактически переваливает вину с персонажей на абстрактные понятия: неудачное стечение обстоятельств, недомолвки и недопонимание, разные взгляды и ценности. На этом он не останавливается. Неуловимо и литературно, он старается играть с временами и реальностью, но то ли сценарист испугался вдруг заиграться, то ли сам режиссер. Но если небезызвестный Дэвид Линч ("Малхолланд Драйв", "Шоссе в никуда") изучал границу между сном и реальным миром, то Райт пытается нащупать границу между настоящей историей и писательской выдумкой. Насколько должна зайти фантазия некогда оступившегося человека, чтобы искупить собственное чувство вины? Может ли слово не только рушить жизнь и счастье, но и возвращать их?

"Искупление" влюбляет в себя волшебным, чутким саундтрэком, одинаково изящным и печальным, поражает чистотой кадра и его живописностью. Райт скрупулезен и проявляет небывалое внимание к мелочам, снова показывая себя как великолепнейший постановщик. И самый яркий пример его мастерству — сцена на берегу, когда троица солдат во главе с Робби встречает британскую армию, сделанная без монтажа, на одном дыхании. В ней будто сосредоточилась вся сущность картины — немногословность, неописуемая красота визуального ряда, проникновенная музыка Дарио Марианелли и безупречная актерская игра.

Райт снял без привычной нам голливудской пафосности, а с истинно английской сдержанностью, некоторыми ошибочно принимаемой за равнодушие. По этой же причине в этой образцово британской картине точки над i каждый ставит для себя сам.

Берлинский Gosha



Хортон

Название в оригинале: *Horton Hears a Who!*
Жанр: *мультфильм, семейный*
Режиссер: *Джимми Хейярд, Стив Мартино*
В ролях: *Джим Керри, Стив Карелл, Кэрол Барнетт, Уилл Арнетт, Сет Роген, Дэн Фоглер, Айла Фишер, Йон Хилл, Эми Полер*
Продолжительность: *88 минут*

"Джунгли — это не то место, где можно вести себя как дикий зверь"

"Мамочка, заснуть что-то не получается, расскажи мне пожалуйста сказку... Твою любимую, про отважного принца и заколдованную принцессу из волшебного замка?... Нет, не ее, мне она уже надоела! Хочу чего-нибудь новенького и интересненького!.. Ох, может все-таки про принцессу и принца?.. Ну, мамочка!!!... Ладно, ладно, только успокойся и лежи смирно, а не то без сказки останешься. Договорились?.. Эту историю еще в детстве рассказывала моя мама, т.е. твоя бабушка. Так вот, жил однажды в далеких-далеких и жуть каких непроходимых джунглях добродушный слон по имени Хортон. И не было у него проблем и забот, пока в одно залитое солнцем, какое бывает только в этих местах, утро рядом с Хортоном не пролетела малюсенькая пылинка. Но не просто пролетела, а просила о помощи, что не услышать своим прекрасным слухом он никак не мог"...

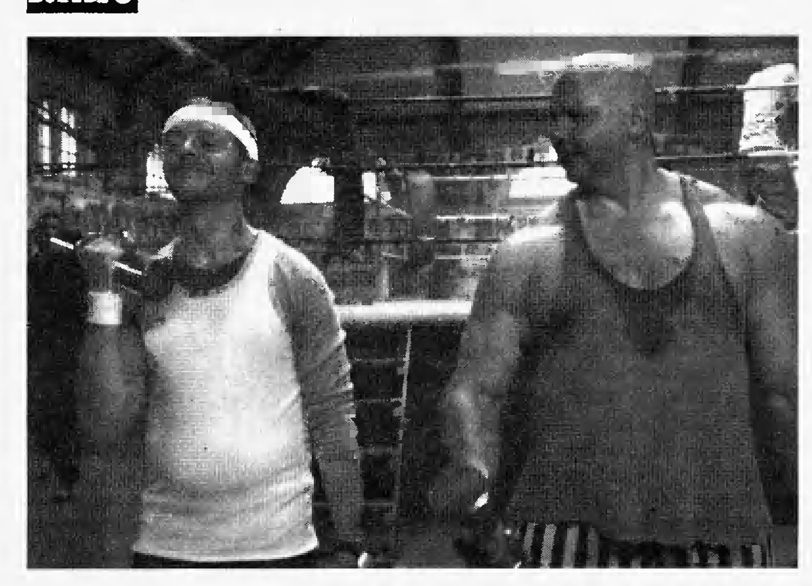
Американцам наверняка уже приелись кинозабавы вроде лайф-историй "Спаси мир за 5 секунд" или ток-шоу "Сделай выбор: семья или работа", "Преодолей себя и свои недостатки" и далее по списку. По этому либо по иному поводу сработал автономный генератор ценных идей в головах предприимчивых киношников, взявших строгий курс в направлении покорения родной литературы. Так, основной контингент зрителей охватывается сполна — взрослая и подростковая аудитория лениво жует попкорн под звук боевых кличей супергероев и заворожено внемлет отснятой по книжному бестселлеру ленте, тогда как самым маленьким зачастую остается смотреть чаще пошловатые мульты (специфика юмора, что поделать) или с надеждой ждать Рождественских каникул с их пред- и после-праздничными киносказками. Но всегда найдется парочка приятных исключений из общих правил. И первое мультипликационное детище "Хортон" режиссерского дуэта Хейярд-Мартино по одноименной сказке североамериканского детского автора Доктора Сьюза как раз-таки и есть то самое исключение.

Может, шутки оказались вполне удачными, может вспомнилось беззаботные детские деньки, может "изголодался" по отличной компьютерной анимации, может... Таких "может" при желании в адрес "Хортона" наговорить уйму, поскольку он этого действительно заслуживает. На озвучку, как и заведено, пригласили знаменитостей: "всемогущая" парочка Джим Керри и Стив Карел отдали свои голоса главперсонажам, Сет Роген, Йон Хилл и остальным менее известным личностям достались эпизодичные, но весьма колоритные роли. Жалеть о незнании английского не приходится — на отечественный дубляж были приглашены как профессиональные актеры, так и смешных дел мастера из "Comedy Club" — перевод получился отменный. Западным аниматорам удалось на этот раз создать превосходный мультик в первую очередь для детской аудитории. Тем не менее, просмотр в тесном семейном кругу предпочтителен, если не обязателен.

..."На этом и закончилась эта поучительная история о крепкой дружбе, доброте и удивительных приключениях Хортона и его друзей, жили они долго и счастливо, не зная бед и огорчений... Спокойной ночи, сладких снов..."

Тарас Тарналицкий

КИНО



Беги, толстяк, беги

Название в оригинале: *Run, Fatboy, run*
Жанр: *семейная комедия*
Режиссер: *Дэвид Швиммер*
В ролях: *Саймон Пегг, Тэнди Ньютон, Хэнк Азария, Дилан Моран, Хэриш Пател, Мэттью Фентон Саймон Дэй, Рут Шин*
Продолжительность: *100 минут*

"Дистанция в 42 километра способна творить чудеса"

Стремление к самореализации присуще если не всем, то, безусловно, многим современным людям. Дэвид Швиммер принадлежит как раз к этому самому амбициозному большинству. Возымел ли действие кризис среднего возраста, а может попросту проснулся после долгого сна талант к режиссуре, в общем, Дэвид, отдав должное своему актерскому мастерству, весьма резонно заинтересовался процессом создания полнометражного кино. И вот спустя полтора года непрерывной работы его дебютная картина "Беги, толстяк, беги" уже вовсю мчится по зарубежным кинотеатрам, сгребая неплохую кассу и заряжая зрителей прекрасным настроением, как это и положено делать настоящей комедии.

Похоже, не найдя ничего лучше, чем в очередной раз долбить мозговые клетки зрителей нравоучительными хэппи-эндовскими историями о семейных проблемах, Дэвид (все же основное жанровое амплуа обязывает) сделал главную ставку в "толстяке" на актерский состав, ставший бесспорно козырной картой в рукаве г-на Швиммера. Тут вам герой "Крутых легавых" и "Зомби по имени Шон" Саймон Пегг, выступивший одновременно в качестве главного героя и сценариста ленты и не устающий снова и снова утолять неумолимую жажду смеха у зрителей. Плюс еще Хэнк Азария, Дилан Моран, следующие немного позади рыжеволосого англичанина, но тоже не уступающие по количеству произведенных хохм в минуту.

Считая наиболее простым и эффективным средством решения любых насущных трудностей "бегство" от них, Дэннис Дойл, взяв ноги в руки, со скоростью пассажирского поезда несется прочь с собственной свадьбы, оставляя свою беременную подругу Либби горько пожалеть о сделанном ею супружеском выборе. Только через пять лет Дэннис осознал свою ошибку, но, как это обычно бывает, сделал это слишком поздно — Либби собирается выйти замуж за преуспевающего экономиста Уита, а маленький сын постепенно копирует "трусливое" поведение своего отца, стараясь таким образом избежать острых углов внутрисемейных конфликтов. Понимая, что отступать дальше нельзя, бывший горе-муж, сам того не подозревая, ставит на карту практически все самое ценное, что было в его жизни, экспромтом придумывая нестандартный план действий, основной задачей которого является участие в благотворительном марафоне, после которого очень многое, в том числе его отношения с Либби, может измениться. Загвоздка в том, что до начала соревнования осталась всего-то пара недель, а самому Дойлу не помешало бы сбросить десяток лишних фунтов...

Как же у ленивого Дэнисса-Дойла-с-подвального-этажа получится преодолеть себя, нужно обязательно увидеть. Правда, привести на просмотр самых маленьких членов семьи, увы, не получится, поскольку Швиммер совсем чуть-чуть перестарался с юмором ниже пояса, что не помешало ему завладеть драгоценным рейтингом просмотра от 13 лет. На этом поиск очевидных изъянов заканчивается, так как нестыковок и прочих косяков у ленты, к счастью, не обнаружилось, а вот достоинств хоть отбавляй: актерская игра хороша, комедийная начинка получилась "свежей и съедобной", даже присутствует недвусмысленный предлог в очередной раз собраться у экрана дружной и веселой семьей.

Дебют Швиммера оказался на редкость мастерски срежиссированным: окупившая себя три раза касса бюджета и непредвзятая лояльность иностранных кинокритиков уже о чем-то говорит. Поклонникам отличных комедий с Саймоном Пеггом и не менее превосходных комедий без него следует в срочном порядке брать курс на просмотр ленты "Беги, толстяк, беги".

Тарас Тарналицкий

Никогда не сдавайся

Название в оригинале: *Never Back Down*
Жанр: *молодежный боевик*
Режиссер: *Джефф Уадлоу*
В ролях: *Шон Фарис, Эмбер Херд, Кэм Жиганде*
Продолжительность: *110 минут*

Эта картина — не файтинг в чистом виде, а своеобразная смесь из молодежной драмы и спортивного боевика. Не думаю, что любителям файтингов этот микс сильно придется по душе. Но, с другой стороны, когда нам еще покажут "Теккен" и нового "Стрит Файтера"? Так почему бы в ожидании "поединочных" хитов не посмотреть на такую вот оригинальную "вариацию на заданную тему"?

В основу сюжета положена история, старая как мир. Герой приходит в новую школу, заводит знакомство со Школьной Красавицей, затем получает по лицу от Короля Школы — богатенького буратины, по уик-эндам устраивающего шоу в стиле "Кровавый спорт" в папином шикарном особняке. Лицо и гордость, пострадавшие во время драки, взывают к отмщению, посему Герой решает найти Учителя, набраться уму-разуму, нокаутировать Короля Школы в матч-реванше, а заодно и доказать Школьной Красавице, что он достоин ее внимания. Параллельно с подготовкой к покорению ринга Герой пытается разобраться в своих непростых отношениях с девушкой, семьей и собственным прошлым.

Джефф Уадлоу, известный нам по средненькому триллеру "Волк-одиночка", в "Никогда не сдавайся" взбалтывает в один веселый коктейль наиболее заметные черты файтингов и стилистику молодежных картин. До чертиков надоевший гламур соседствует здесь с жесткими, реалистичными схватками. С развитием сюжета на смену безбашенным вечеринкам приходят бесчеловечные тренировки, а слава о новой звезде микс-файта распространяется со скоростью молнии благодаря... YouTube и дисплеям мобильников. Будут и рэпово-арэнбишный саундтрек, и классическое "убирайся вон, ты не достоин учиться у меня!" тренера, и большой чемпионат по гладиаторским боям ближе к финалу. Как видим, все строго как в учебниках.

От актеров в фильмах такой категории многого ожидать не приходится — нет переигрывания, не видно фальши — вот и славно. Сюжет, насыщенный событиями, движется споро, и почти два часа в компании с "Никогда не сдавайся" пролетают незаметно. А то, что картину не хочется пересматривать — так это вполне ожидаемо, ведь фильм, по сути, "на один раз".

AlexS



Индиго

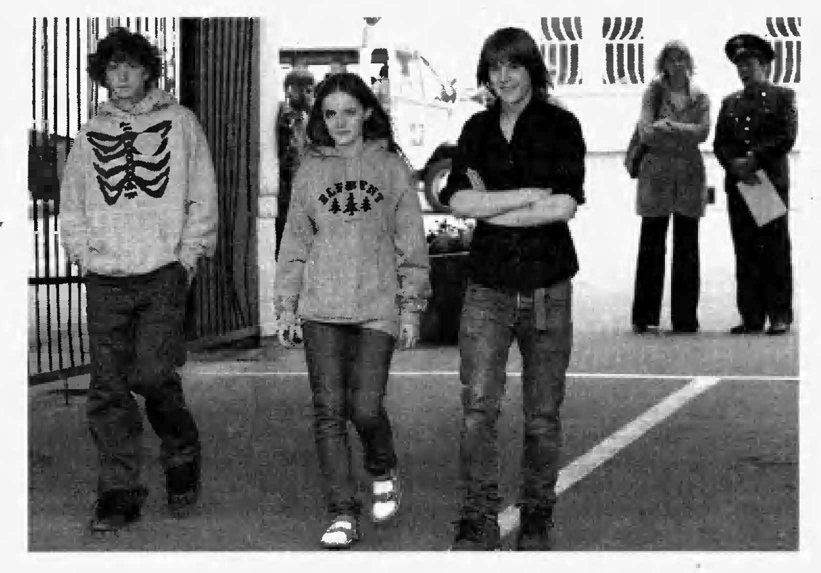
Жанр: *подростковая фантастика*
Режиссер: *Роман Прыгунов*
В ролях: *Иван Янковский, Мариус Штандель, Артем Ткаченко, Михаил Ефремов, Мария Шукшина, Гоша Куценко, Елена Дробышева, Анастасия Ричи, Роман Шмаков, Павел Слива и другие.*
Продолжительность: *95 мин*

Российский кинематограф как всегда переживает не лучшие времена. Его, наконец, подняли из пепла, количество выходящих из-под его крыла фильмов в год уже не пересчитать по пальцам рук, потекли гигантские потоки денег, вот только уплывают они в большинстве на производство полнейшей ерунды и очень часто не возвращаются назад, не говоря уж о существенной прибыли. Впрочем, достаточная реклама, как показывает практика на примерах "Кода апокалипсиса", "Глянца", "Стритрейсеров", способна творить чудеса, хотя лучше от этого фильмы не становятся. "Индиго" из той же компании.

Бездарно и с коммерческим равнодушием Прыгунов сварганил историю о детях-индиго, владеющих всяческими сверхъестественными способностями. Сюжетная завязка, как, впрочем, и весь сценарий с его "непредсказуемыми" псевдотриллерскими поворотами, напоминает десяток фильмов и телесериалов. "Индиго" — это фактически фильм-штамп. К счастью, создателям сего киноужаса не хватило наглости Шмелева, в своем "Коде апокалипсисе" перепевшем дюжину голливудских шпионских боевиков и просто авантюр.

Подростки с отрешенными лицами в главных ролях и матерые актеры, устраивающие клоунаду, — такова вся актерская игра. Или ее отсутствие. Но Прыгунову на это откровенно наплевать. Главное, чтобы целевой аудитории — которой подростки и являются — понравилось, и при просмотре кричалось "Вау, я тоже так хочу!". Клишированные диалоги пафосны и пусты и произносятся не менее пафосно и бездумно. Программа "Говорилка" воспроизводит текст и то убедительней, чем приглашенные лицедеи.

"Индиго" очень похож на заокенский "Телепорт": он пытается играть на юношеских ценностях, наивен, глуп и абсолютно лишен какой-либо, пускай одноклеточной, морали. Благодаря хорошей раскрутке фильм все-таки смог в прокате условно окупить бюджет в два миллиона долларов — и это весьма огорчает. Как и то, что вышедший чуть позже ужаснейший "Стритрейсеры", снятый точно так же и для той же аудитории, также вернул затраченные на его производство финансы. По всей видимости, безвкусные идиотизмы еще долго будут тревожить российский кинематограф, забирая деньги у поклонников "МузТВ" и повергая в шок киноманов, кинопрессу и просто нормальных людей.



Берлинский Gosha

НОВОСТИ КИНО

Официально объявлен режиссер экранизации произведения Дж. Р. Р. Толкина "**Хоббит**" и его сиквела. Им стал **Гильермо дель Торо**, известный многим по таким фильмам как "Блэйд 2", "Лабиринт Фавна" и "Хеллбой". Решение окончательное, продюсер Питер Джексон не возражает, дель Торо всячески радуется, что поселится в Новой Зеландии до 2012 года, когда планируется премьера второго фильма о славных братцах хоббитах. Первый фильм появится в кинотеатрах в 2011 году. Точно известно, что в проекте участвуют Энди Серкис и сэр Йен Маккеллен, сыгравшие во "Властелине колец" Голлума и Гендальфа соответственно.

Фрэнк Миллер, автор графических новелл "300" и "Город грехов", намерен собственноручно экранизировать свой же комикс — **Hard Boiled**. Главный герой Карл на вид обычный человек, но познакомьтесь с ним поближе — поймете, что имеете дело с киборгом-маньяком. Так уж случилось, что именно он возглавляет восстание машин в будущем... Нет, это не альтернативная история "Терминатора". Вплотную "Круто сваренным" он займется после того, как закончит экранизировать комикс "Дух".

Фильм Брайана де Пальмы "**Ярость**" готовится римейкнуться — об этом заявила студия Fox 2000. Сценарий находится в процессе переработки. Оригинал рассказывал о таинственной организации, похищавшей детей с телепатическими способностями для превращения их в убийц. Известно, что сюжет римейка будет значительно отличаться. В какую сторону — покажет время.

Ридли Скотт ("Гладиатор", "Гангстер") продолжает радовать нас своими планами. На этот раз он заявил о намерении снять и спродюсировать нуар **The Kind One**. В центре внимания — рефлексирующий гангстер, страдающий провалами в памяти. И угораздило беднягу влюбиться в подружку своего босса. Главную роль исполнит Кейси Аффлек ("Прощай, детка, прощай").

Второй полнометражный фильм об агентах ФБР Ф. Малдере и Д. Скалли получил окончательное название — **The X-Files: I Want to Believe** ("Секретные материалы: Я хочу верить"). Напомню, что премьера картины ожидается 25 июля 2008. Режиссер — Крис Картер.

Трепещите, анимешники! Принадлежащая Стивену Спилбергу студия DreamWorks приобрела права на "**Признак в доспехах**", известный философский нуар в киберпанковском антураже. В ее планах снять экранизацию исключительно в 3D. Продюсеры у проекта уже появились — это Ави Арад, Стивен Пол. Все указывает на то, что откладывать в долгий ящик картину киношники не собираются.

Рассказ Стивена Кинга "**Кадиллак Долана**" о мести мужа убийце своей жены адаптируется для киноэкрана. Режиссирует Эрик Кануэль, некогда поставивший симпатичный комедийный боевик "Плохой хороший полицейский". В главных ролях Кристиан Слейтер, Уэс Бентли и Эммануэль Вогье.

Режиссер Бретт Раттнер ("Красный дракон", "Люди-Х: Последняя Битва") снимет римейк фильма 1957 года **The Incredible Shrinking Man**. Тот в свою очередь является экранизацией романа Ричарда Мэтсона. Как и в случае с киноадаптацией другого литературного произведения этого писателя-фантаста — "Я — легенда" — от первоисточника сценаристы возьмут только идею. Продюсирует все это дело Брайан Грейзер ("Код да Винчи", "8 миля"), а на главную роль приглашен Эдди Мерфи.

Юные члены актерского кружка "Гарри Поттер и Ко" повырастали и норовят расширить собственные фильмографии. Теперь и **Эмма Уотсон**, отметившая в апреле совершеннолетие, подалась в серьезное кино. Она заменит Скарлетт Йоханссон на съемочной площадке "Наполеон и Бетси". По сюжету совсем юная девушка, которую Уотсон и предстоит сыграть, приезжает на остров Святой Елены и влюбляется в проживающего там бывшего императора.

Берлинский Gosha

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Барби покоряет Голливуд

Название в оригинале: *Barbie My Scene Goes Hollywood*
Жанр: *детская обучающая игра*
Разработчик: *Activision*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *MS Windows 98/NT/2000/ME/XP, Процессор с частотой 350 МГц; ОЗУ: 128 Мб; Видеокарта; Звуковая карта; 200 Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: 5 — 15 лет

Что может покорить сердце любой девочки? Конечно же, кукла Барби! Даже в окружении таких соперниц, как Русалочка и Синди, она вне конкуренции. А о чем может мечтать маленькая принцесса кукольного мира? Конечно же, стать актрисой! Чем и воспользовались создатели серии игр о Барби, отправив красивую куклу с подружками в Голливуд на съемки нового фильма.

Юному игроку предлагается пройти весь процесс создания фильма от начала до конца. Ему предстоит выбрать тему для будущей картины, написать сценарий, подобрать декорации и реквизит. А также самое увлекательное и интересное для девочек — наложить макияж и выбрать костюмы.

На четыре основные темы приходится по пять фильмов. Итого двадцать разных картин. А темы самые интересные: пляж, космос, зимний курорт и шпионский роман! Есть где развернуться детской фантазии. Но чтобы не ставить детишек перед сложным выбором, для начала предлагается одна тема, а остальные открываются по мере создания фильма. Сценарий предоставлен уже готовый. Правда, окончания игроку нужно выбрать самому из предложенных реплик, чтобы получился осмысленный текст. А потом смело можно выбирать декорации и реквизит. Здесь ребенку предстоит самому решить, следовать ли сценарию и обставить все согласно предложенной картинке или попытаться втиснуть на небольшую сцену как можно больше разных предметов и людей, что некоторым может показаться гораздо забавнее.



На протяжении всей игры звучит музыка. Но игра настолько увлекательная, что ее можно даже не заметить. Все задания озвучивает сама Барби, подсказывая, что и как нужно делать, чтобы игрок не растерялся. А растеряться можно запросто, ведь каждый раз маленькой девочке предстоит сделать выбор: думаете, легко решить с каким цветом волос и сережками Барби будет блистать на голливудских помостках?

Самое занятное в игре — это make-up и одежда для героинь. Вот тут уже нет предела для девичьего воображения. Здесь даже я увлеклась, приделывая Барби шиньоны и раскрашивая лицо яркими красками. Потратив основную часть времени на это задание, можно приступить к следующему не менее ответственному — выбор костюма. И тут тоже можно застрять надолго, примеряя всевозможные юбочки и сапожки. При этом Барби постоянно восклицает: "Ты прирожденный дизайнер!".

Помимо основных заданий присутствуют и мини-игры на время, в которых нужно быть просто внимательным. За пару минут Барби с подружками нужно будет собрать разорванную фотографию, развезти обеды и расставить реквизит на полках. А также попытаться поймать в кадр резвого щенка. Скорее всего, разработчики все силы и возможности бросили на основную сюжетную линию, потому что мини-игры получились довольно скучными.



Покорять Голливуд можно много раз. Когда по всем четырем темам будет снято хотя бы по одному фильму, то откроется полное меню. Теперь игрок не будет ограничен только одной темой и сможет выбирать сценарий шпионского романа и ставить его на пляжных декорациях.

Оценка: 8,5.
Вывод: Эта Барби, несомненно, понравится вашим детишкам. Она постоянно разговаривает с игроком, подсказывает и восхищается им. Когда еще вашу девочку похвалят за то, что она "одела" короткую юбку с высокими сапогами и при этом скажут: "Чума!" Конечно, процесс создания фильма в известной киноиндустрии можно называть обучающим. Но может быть, в следующий раз Барби займется чем-нибудь более серьезным? Скажем, будет побеждать на олимпиаде по географии?..

Ольга Лончакова



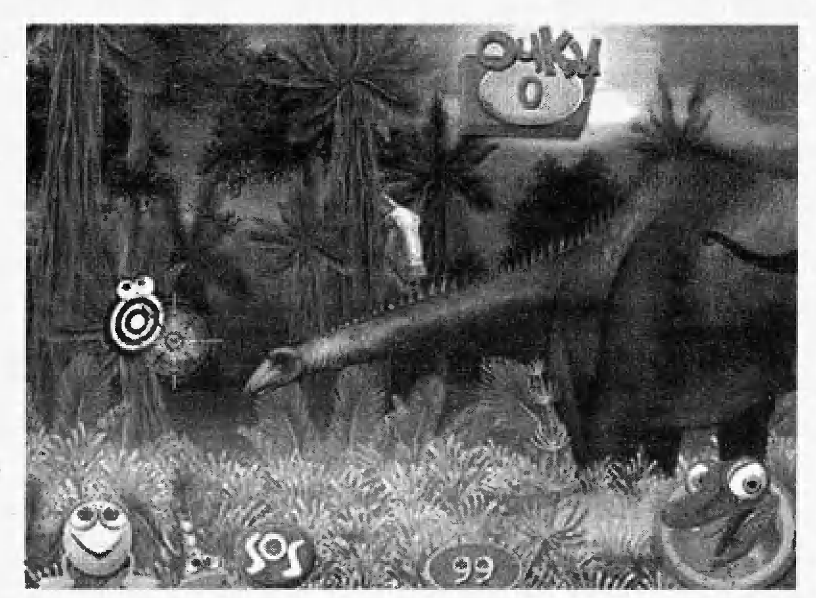
Динозавры

Жанр: *интерактивная энциклопедия/сборник мини-игр*
Разработчик: *Sunmedia*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *процессор с частотой 300 МГц, ОЗУ 32 Мб, видеокарта, способная работать в разрешении 800x600 точек в 16-ти битном цвете, совместимая с DirectX звуковая карта*
Рассчитана на возраст: *5 — 7 лет*

Замечательно, если процесс обучения удается совместить с интересной игрой. Превосходно, если детские интерактивные энциклопедии вместо того, чтобы превращаться в скучные приложения к школьным домашним заданиям, развлекают детишек небольшими виртуальными забавами и увлекательными историями. Из своего опыта я знаю, что игры у Sunmedia получаются очень разного уровня — и после релиза какого-нибудь шедевра для детской аудитории эта польская студия вполне может удивить геймеров, выбросив на прилавки магазинов совершенно бездарнейший трэш.

К счастью, "Динозавры" оказались достойным внимания проектом. Основу этого небольшого сборника составляют обучающие статьи — за ними следует прогуляться в "Рассказ Дины", или же в рубрику "Динозавры". Первый раздел общеобразовательный, здесь молодая динозавриха Дина знакомит детишек с историей исполинских ящеров. Рассказ Дины сопровождается красивыми картинками, поверх которых всплывает текст, дублирующий речь динозаврихи. Сам по себе урок истории не очень длинный, так что наскучить не успевает. Но если вашему малышу как раз-таки не скучно, а, наоборот, хочется продолжения — есть еще раздел "Динозавры", представляющий собой одну здоровенную картину. Нетрудно догадаться, что на картинке нарисованы динозавры разных видов: плавающие, бегающие и летающие. Да, эта рубрика тоже своеобразный урок, ведь стоит игроку навести курсор на любого дино — и на экран, словно по мановению волшебной палочки, выскакивает табличка с кратким рассказом об этом доисторическом ящере.

На "Динозаврах" лекционный материал заканчивается. Кому-то из родителей может показаться, что уж больно маловато науки для гордого титула "интерактивная энциклопедия". Однако я все-таки приму сторону разработчиков. В конце концов, об основных периодах динозавровой



истории нам рассказали, разнообразные виды доисторических ящеров представили — ну и чего еще, спрашивается, желать? Так или иначе, всерьез гранит науки погрызть дети еще успеют, у них, как-никак, впереди школы и институты, пока же пусть обучаются основам вместе с простой, понятной и не перегруженной лишней информацией интерактивной энциклопедией.

Возвращаясь к сборнику "Динозавры", отмечу, что развлечениями эта игрушка тоже не обижена. На выбор предоставлено три аркадных забавы, доступ к которым открывается сразу из главного меню. Жанр классического тира представляет в "Динозаврах" игрушка "Стрелок". Поскольку Sunmedia принципиально выпускает бескровные проекты, пострелять в динозавров не доведется (если юный игрок, конечно, хочет победить) — в качестве целей нам предлагаются обычные мишени для тира, выскакивающие на экран откуда ни попадя в лучших традициях жанра. Процесс отстрела мишеней осложняется мельтешащими по локации динозаврами — за выстрелы по ним снимаются очки. К геймплею "Стрелка" не придерешься — старая добрая классика, а вот локаций можно было бы сделать и побольше. Все-таки два уровня для столь незамысловатой игры это очень мало.

Если же у вашего ребенка нет никакого желания стрелять по мишеням, можно переключиться на менее агрессивные развлечения. Скажем, на "Птерозавров" — опять же, примитивную аркаду, в которой требуется, управляя маленьким дино, ловить падающие с неба яйца птерозавров. Иногда, правда, с ясных небес валятся и тяжелые камни, так что берегите голову. А от змей, время от времени снующих по земле, подконтрольного динозаврика спасают высокие прыжки.

Наконец, последняя аркадная игра, "Попрыгунчики" — пожалуй, лучшее из доступных на диске развлечений. Здесь мы уже управляем не динозавром, а каменной платформой. Толпа ящеров-камикадзе пытается перебраться с одного берега реки на другой. Вот мы и должны проследить за тем, чтобы как можно большее количество динозавров достигли цели. Задача, признаю, сложная, но вполне выполнимая.

Оценка: 8,5
Вывод: "Динозаврами" Sunmedia еще раз доказала, что умеет делать неплохие детские игры. Интерактивная энциклопедия плюс несколько разноплановых аркадных игрушек — отличный рецепт для создания интересного детского сборника. И все-таки лично мне трех аркадных игр показалось мало. Вот если бы поляки предложили пять-шесть разноплановых развлечений, то их "Динозавры" точно получили бы "десятку" от "Виртуальных радостей".

AlexS

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Oddworld: Abe's Oddysee

Жанр: *платформенная аркада*
Разработчик: *Oddworld Inhabitants*
Издатель: *GT Interactive*
Игры серии: *Oddworld: Abe's Oddysee (1997; PS, PC), Oddworld: Abe's Exoddus (1998; PS, PC), Oddworld: Munch's Oddysee (2001; Xbox), Oddworld: Stranger's Wrath (2005; Xbox, PC)*

Принято считать, что каждая следующая часть этого сериала была слабее предыдущей (относительно недавнюю и очень хорошую Oddworld Stranger's Wrath все-таки определим как другую игру), потому логично было бы обратить внимание на Abe's Oddysee, который, собственно, и поднял бучу. Впрочем, Abe's Exoddus не выглядит хуже своего предшественника. Он точно такой же, только больше и "шире". Кто-то может записать это обстоятельство в плюс игре, кто-то — в минус. Однако она по-прежнему хороша. А вот Munch's Oddysee, готовившаяся к выходу на новоиспеченную консоль Xbox, несколько подпортила картину. Это был проект, который впервые переносил Oddworld в 3D, поэтому работы у девелоперов и так было непочатый край. А тут еще появились проблемы, связанные с освоением новой системы, сроки, отпущенные на разработку, неслабо поджимали... Короче, игрушка получилась сыроватой, и, по общему мнению, в цветущем семействе оддворлдов именно она является самой хилой и дохлой. Но речь сегодня не о ней.

В свое время Abe's Oddysee осчастливила своим появлением Play Station, а также PC. Так получается, что управление — это традиционно слабое место приставочных портов. И, глядя на количество задействованных здесь кнопок, кажется, что чаша сия не миновала и Oddworld, а несчастным PC-игрокам придется хлебнуть с ним горя полной ложкой. Но на деле выходит, что в игре нет совсем уж дикого экшена и пользоваться клавиатурой порой даже удобнее, чем джойпадом. Это выглядит просто невероятным, особенно если учесть, что с виду игра напоминает плоскую аркаду. Но, только лишь напоминает. В действительности все гораздо сложнее и интереснее.

Что главное в Oddworld? Главное в Oddworld — это мир. Тот самый, что находится за стеклом монитора, по ту сторону реальности. Это мир, в который действительно хочется верить, потому что, как бы ни старался, ты не можешь поймать дизайнеров или художников игры за руку на обмане, халтуре или "подставе". Каждый элемент этого мира придуман, воплощен и вписан в окружающую действительность так органично, что придраться просто не к чему. Все его составляющие настолько плотно состыкованы друг с другом, что как ни ковыряй этот монолит — все ему нипочем. Вышесказанное касается абсолютно любой детали — начиная с местной архитектуры и заканчивая далекими облаками где-то там, на горизонте. Так, большинство здешних обитателей не особо похожи на представителей земной фауны, однако в их облике нет ни грамма фальши. А двигаются и действуют они настолько легко и естественно, что невольно закрадываются сомнения в том, что авторы игры не отправлялись в командировку в преисподнюю, не заключали сделку с дьяволом и не цепляли датчики motion capture к подчиненным ему чертям и чертовкам.

Еще очень здорово, что, потратив немало сил и времени на создание своей вселенной, законов, по которым она живет, сюжетной завязки, девелоперы не "грузят" игрока сухой информацией, пытаясь скормить все и сразу, а раскрывают карты постепенно, ненавязчиво, исподволь. Инструментом в этом деле им служат очень приятные (особенно, если вспомнить о возрасте игрушки) ролики. Текст в игре присутствует, но, во-первых, его не слишком много, во-вторых, он сопровождается картинками;), а в-третьих, читать его никто и не заставляет.

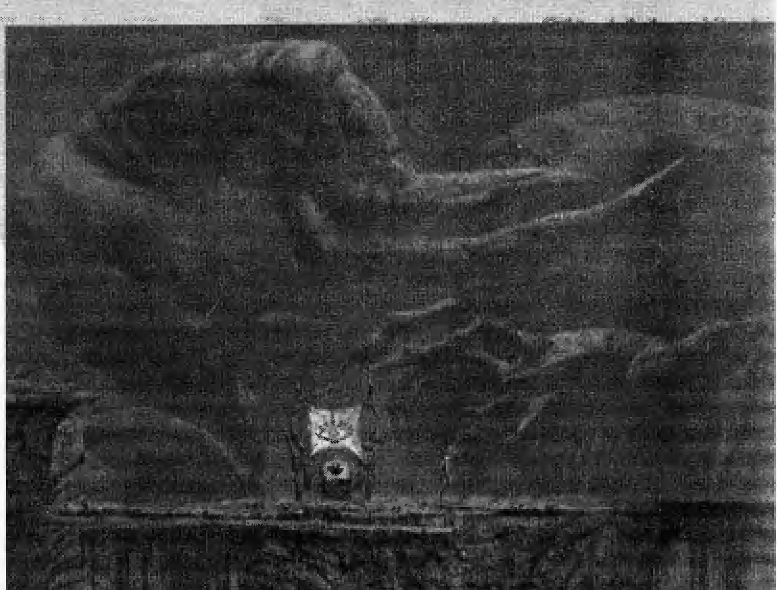
Главный герой игры — забавное существо по имени Эйб. На бойне, где он вместе с другими представителями своей расы трудится, не покладая рук, чуткое руководство придумало замечательный способ выхода из затяжного кризиса. Нужно, всего-то, пустить на консервы своих рабочих. Вот тогда успех точно не заставит себя ждать! Понятно, что такой оборот событий не вызывает у Эйба бури восторга, и он решает сбежать, попутно прихватив с собой как можно больше соплеменников.

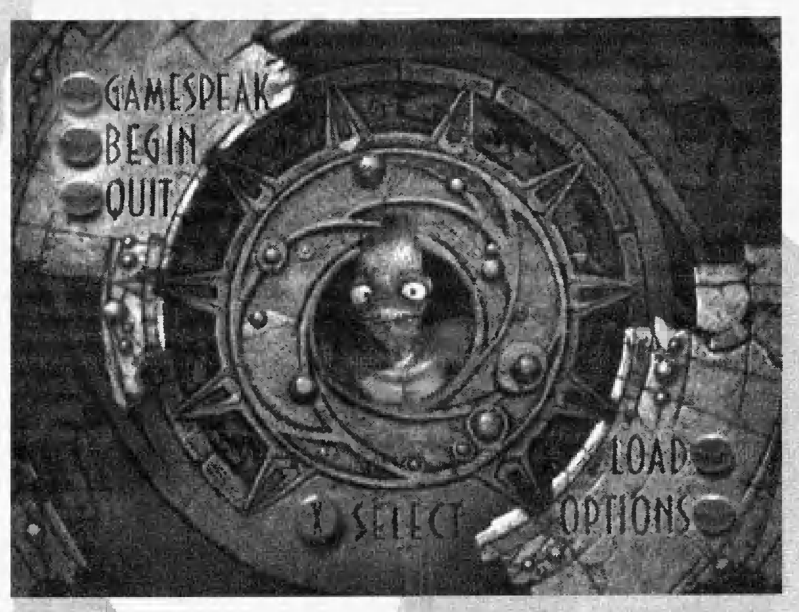
Так все-таки аркада? Нет. Геймплей в игре довольно неспешный, и хотя моменты, когда необходимо подсуетиться, все-таки есть, погоды они не делают.

Может стрелялка? И тут мимо. С оружием здесь большие проблемы. Огнестрельным обладает только раса Слигов, представители которой являются охранниками на том самом мясокомбинате, но "пушка" является неотъемлемой частью их организма, так что поднять ее не получится. Есть небольшой ассортимент мин и гранат, но, опять же, особо ими не раскидаешься.

Однако возможность пострелять все-таки представится, и дело тут в уникальной способности героя оставлять свое тело и вселяться в тех самых Слигов. Но и на них свет клином не сошелся. Этот мир населяет много разных существ, у всех них есть свои повадки и "закидоны", и каждый требует к себе определенного подхода. Есть тупые кровожадные Скрабы, не боящиеся эйбовой телепатии. Есть Парамиты, которые избегают тебя ровно до того момента, когда ты загонишь их в угол. Тогда они просто кидаются вперед и разрывают обидчика на куски. Но они же забывают обо всем на свете, если бросить им кусок сырого мяса. Есть похожие на диких псов Слоги, летучие мыши, пчелы — да мало ли кто еще.







Собственно, прохождение игры выглядит следующим образом: большие уровни разбиты на локации, переходы между которыми обычно преграждены каким-либо препятствием (это может быть озверевший Слиг, неработающий телепорт, "брат по крови", выпытывающий секретный пароль, глубокая пропасть, высокая скала и вообще все что угодно); задача игрока — всеми правдами и неправдами пройти дальше.

Если на первых уровнях последовательность действий, которые ты должен выполнить для перехода на следующую локацию (дернул за рычаг там, тихонько прокрался здесь) достаточно очевидна, плюс задача имеет, как правило, несколько решений, то дальше начинается сущий ад. Игра не просто сложна. Она нереально сложна. По прошествии примерно ее четверти каждый переход на новую локацию будет сопровождаться таким количеством смертей, что это может вывести из себя самого спокойного из всех терпеливых людей в мире.

Для затравки — n-ное их (смертей) количество приходится на то, чтобы понять, что нужно здесь вообще делать. За какие рычаги дергать, куда бежать и в кого стрелять. Когда в голове уже есть четкая схема того, что необходимо предпринять, Эйб погибает еще m раз, так как воплощение этого плана в жизнь требует от игрока предельной концентрации, и любая ошибка, даже самая мизерная — это рой мух вокруг дурно пахнущего трупа и неизбежная переигровка эпизода сначала. Но и это еще не все. Есть здесь такие моменты, когда, сделав все правильно, ты все равно оказываешься сожранным тупой псиной, которой приспичило среагировать на твое появление быстрее, чем должно, либо падаешь расстрелянным дебильным Слигом, вдруг проявившим неожиданную расторопность. В лучшем случае — еще плюс десяток попыток. Но это в лучшем. Мозги потихоньку закипают, ты психуешь и нервничаешь. Начинаешь подозревать, что делаешь что-то неправильно. Думаешь о том, что, возможно, ты что-то пропустил по ходу уровня и отправляешься обшаривать его с самого начала. Испытание не для слабых духом, короче. Дизайнеры пытаются тебе помочь. Пишут на стенах подсказки. Расставляют повсюду специальные информационные терминалы. Но выручает это не очень. Проблемы возникают в основном как раз не там, где нужно понять, что делать, а там, где это надо реализовать. В общем, ведут тебя к победе на коротком поводке и в строгом ошейнике. Не порезвишься особо. Слишком дорого стоит каждый шаг в сторону.

Вот еще радость. Просто пройти игру мало. На пути постоянно встречаются братья, которых надо спасать, таская за собой и заманивая в специальные телепортеры. В принципе, их можно и гнобить, игнорировать, убивать, но игра тщательно подсчитывает все это дело, и в концовке обязательно припомнит тебе все твои "грешки", ну, или поощрит за успешно проведенные спасательные операции.

И тем не менее, все перечисленные выше ужасы с лихвой перекрываются красотой игры и ее мира. Под словом "красота" здесь понимается не количество полигонов, спрайтов, пикселей, цветов, а именно то самое, лучшее значение этого слова. Есть бородатый анекдот про то, как увидела собака баобаб и говорит: "Это... Это неописуемо...". Вот так и здесь. Неописуемо это. Пейзажи такие, что и правда "невозможно глаз отвести". Мало того. Вот еще деталь. Игра эта "плоская". Самое, что ни на есть 2D. Но присутствуют тут моменты, когда при переходе на новую локацию двигающаяся в одной плоскости камера вдруг срывается со своего места и устремляется вглубь картинки, обнаруживая, что у той, оказывается, есть объем. Выполнено это в виде коротких пререндеренных роликов и выглядит потрясающе. Незначительный, в общем-то, момент. Не будь этого — никто бы и не заметил. А времени, сил и средств наверняка стоило немало. Но, тем не менее, сделано. И сделано на совесть.

Но в один "прекрасный" момент информационные ленты по всему миру облетело интервью главы Oddworld Inhabitants Лорни Лэннинга, в котором тот объявил, что его компания уходит из игрового бизнеса. Последней каплей, переполнившей чашу терпения, стал тот факт, что EA, издатель последней (в общем-то, совсем не плохой) игры оддворлдцев Stranger's Wrath, отказалась от ее промоушена, встретившись со сложностями при портировании проекта на PS2...

...Тут бы оставалось только закончить статью какой-нибудь фразой в духе "все плохо, а завтра мы все умрем" и поставить жирную черную точку, как вдруг на глаза попадается "новость", датированная осенью 2006 года, в которой этот Лорни Лэннинг берет, да и анонсирует "компьютерный" фильм Citizen Siege с бюджетом в сорок миллионов долларов. А в нагрузку обещает игру по его мотивам. Вот прохвост!..

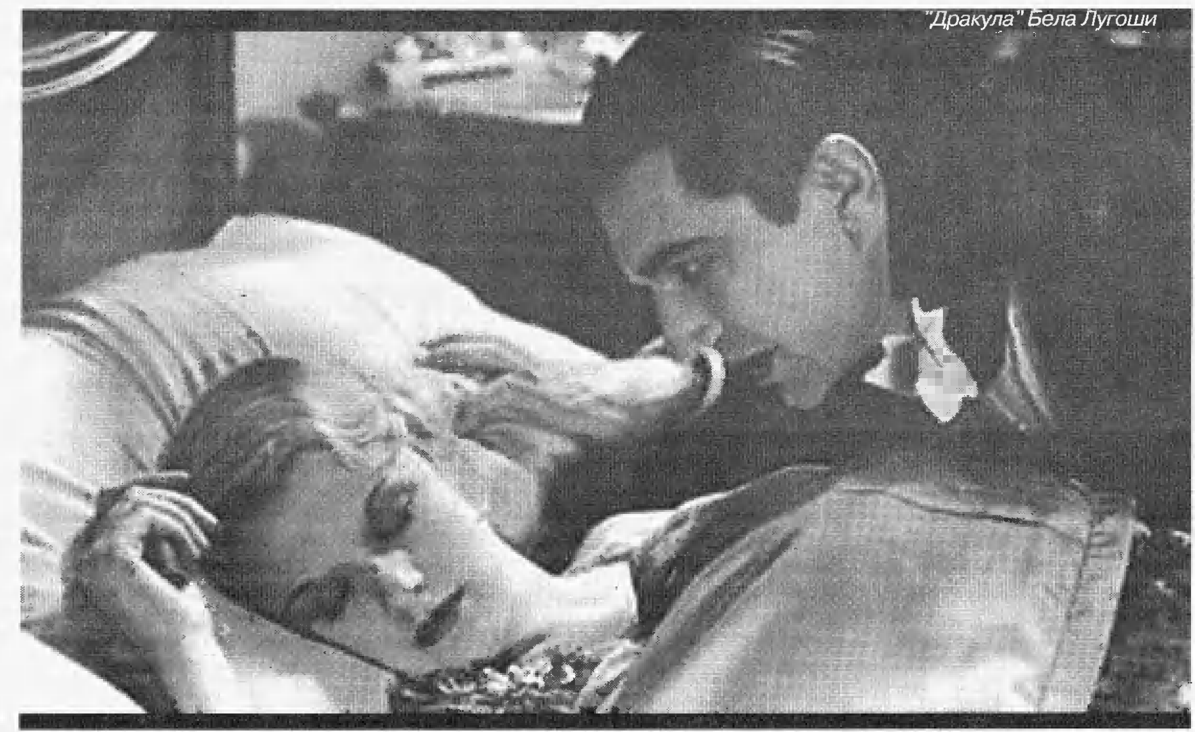
Borabora



ДРУГИЕ МИРЫ

Мир Страха: Синематограф

В этом номере открывается цикл статей о хорроре во всех его проявлениях. Мы не ставим задачу осветить полностью все, по той простой причине, что нельзя объять необъятное, но постараемся упомянуть о главном — о тех работах, которые заставляли людей ужасаться, трястись от страха и грызть ногти, впадать в депрессию и обходить за милю темные углы. Начнем с самого грандиозного — с кино.


"Дракула" Бела Лугоши

Зарождение

Фактически хоррор был первым жанром, воплощенным на экране. Произошло это на бульваре Капуцинов, в "Гран-кафе", где изобретательные братья Люмьер учудили необычный аттракцион. Для нас короткометражка "Прибытие поезда на Кинг-Кросс" кажется заурядным отпрыском документалистики, но в то утро 1895 года первые зрители, увидев надвигающийся на них с холста поезд, в ужасе понеслись в разные стороны, снося столы и стулья. Потом, правда, вернулись, но это уже другая история.

Представителей темного жанра люди, стоявшие у руля зарождавшегося искусства (и индустрии также), сразу как-то невзлюбили, потому снимали мало. Первопроходцем считается Джордж Майалз, снявший в 1896 году "The House of the Devil", а в 1898 — "The Cave of the Demons".

Первые фильмы, которые без всяких поблажек можно причислить к хоррору, были сняты в Германии только в начале второго десятилетия двадцатого века. Это, в первую очередь, "Кабинет доктора Калигари" 1919 года и "Носферату — симфония ужаса" 1921-ого. Вот только редко упоминается, что в 1920 году, во времена переменные, в РСФСР экранизируется роман Брэма Стокера о графе Дракуле. К величайшему сожалению, лента считается безвозвратно утерянной.

Голливуд подключился к этому делу не сразу. Это была золотая пора студии Universal. Выпустив экранизации классических опер "Призрак Оперы" и "Горбун из Нотр-Дама", руководство пришло к выводам, что готические сказочки — это непаханое поле. И в начале тридцатых годов на зрительский суд являются несколько нетленных историй.

В 1931 году в свет вышла легендарная картина "Дракула". Режиссировал Тод Браунинг, а в роли бессмертного вампира снялся Бела Лугоши. Для актера трансильванский граф стал звездной ролью, с которой он и по сей день ассоциируется. После "Дракулы" последовали другие, не менее известные киноленты, вошедшие, как говорится, в Золотой фонд: "Франкенштейн", снятый в 1931 году, "Мумия" — в 1932-ом, "Человек-невидимка" в 1933-ем. Дракула и Франкенштейн приносили студии большие прибыли, фильмы о них выходили каждый год, пока не начали всем и каждому надоедать. Посыпались остроты со стороны разных комиков, и эти франшизы постепенно загнулись.

Также стоит отметить, что в 1933 году — уже не от "Юниверсал" — вышел не менее легендарный "Кинг Конг". Позже его не раз переснимут, но в римейках хоррор-составляющая заменится на приключенческую — так, к примеру, случилось с "Кинг Конгом" за авторством Питера Джексона.

Любили киношники и "Доктора Джекила и Мистера Хайда" Стивенсона — в промежутке от 1920 по 1941 было снято три фильма.

Эти ленты наиболее ярко врезались в память зрителя, многие же фильмы канули в Лету. Большинство базировалось на "готической" литературе, что означало почти гарантированное присутствие туманных замков, привидений, стай летучих мышей, свирепых оборотней, вампиров с клыкастыми улыбками. Никто тогда не вдавался в тонкости мистики, в природу вурдалаков и вампиров. Их убивали одним и тем же оружием, от всей нечисти спасали чеснок и кресты. Картины не слишком отличались друг от друга и постепенно превратились в еще одно снотворное.

Именно тогда, в конце тридцатых, зародился новый жанр — трэш (от англ. "trash", т.е. "мусор"). Американские кинопрокатчики как раз выдумали так называемые "двойные программы": когда на одном киносеансе сначала показывали очень дешевое и даже бездарное кино от неизвестных или малоизвестных студий, а вслед — действительно кассовое кино со звездами. Естественно, если не все, то почти все триллеры/ужасы попали в категорию трэш. Фильмы снимали с актерами с улицы, с декорациями, будто стащенными со школьных спектаклей, по сценариям, частенько представлявшим собой абсурд в квадрате. А пугали в них резиновыми куклами, изображавшими монстров, НЛО (сделанными из обыкновенных тарелок с кухни) и громкими звуковыми эффектами.

"Готишная" Европа

Пока Голливуд тихо себе поедал второсортные то ли комедии, то ли ужастики, европейские киностудии начали показывать даже не зубы, а острые вервольфовые клыки. В двадцатых годах набирала разгон знаменитая британская студия Hammer Films. Долгое время она плелась в аутсайдерах, пока в 1957-ом не родила настоящую сенсацию — в какой-то степени культовую картину "Проклятие Франкенштейна" (The Curse of Frankenstein) по все той же Мэри Шелли. Ради избежания судебных тяжб с компанией Universal, которая экранизировала роман ранее, авторы фильма кардинально отошли от первоисточника, пожалев только фабулу, а заодно заново придумали образ монстра Франкенштейна. Успех студия повторила и с римейком "Дракулы", где главную роль исполнил Кристофер Ли. Впоследствии он неоднократно возвращался к этой роли.

В шестидесятые "Хаммер" выпускает фильмы буквально пачками, штампует, как сигареты. Для поклонников темного жанра эти фильмы становятся настоящей отрадой. Режиссеры тамошних фильмов стремятся к натурализму в сценах насилия, насколько возможно это было в тех условиях, в которых проходили съемки. Огромное значение во всем этом имело возникновение цветной пленки — благодаря ей хорроры расцвели пышными яркими красками, особенно алым, багровым. В конце десятилетия дела у британской студии потихоньку идут на спад, и вытянуть из положения не помогают даже лучшие их франчайзы. В семидесятых ее закрывают.

Hammer Films — это, прежде всего, расцвет готических ужасов. Ни раньше, ни позже фильмы этого поджанра не пользовались такой бешеной популярностью и не создавались в таком количестве. Единственное, что могло составить ему серьезную конкуренцию в те годы — итальянский кинематограф. Производство ужастиков и триллеров приобрело популярность и в Италии. Итальянский хоррор получил название "джиалло" и оказал большое влияние на развитие жанра слэшер и тематику каннибализма. Наиболее известными режиссерами золотого века джиалло считаются Дарио Ардженто, Марио Бава, Лучио Фульчи.

Фабрика мейнстримных ужасов

В конце пятидесятых начался новый этап в развитии кино в целом и "страшных" фильмов в частности. Создатели хорроров отошли от готики полностью и взялись воплощать другие страхи современного общества. Наступил час маньяков, полтергейстов, детей, в которых вселился сатана, глобальных катастроф, неожиданно обрушивающихся на цивилизацию. Не оставили в стороне войны: пугали ядерной зимой, концом света, чудовищными мутациями.

1957-й ознаменовался метафорической рефлексией на Холодную войну под названием "Invasion of the Body Snatchers" ("Вторжение похитителей тел"), про лишавшихся эмоций людей (впоследствии фильм перенес три римейка, премьера последнего прошла буквально в прошлом году, но, к сожалению, окончилась громким провалом).

Начало шестидесятых проходит под звездой Альфреда Хичкока, настоящего мастера и темного мага киноискусства, прославившегося тем, что в своих фильмах без загробной музыки, ужасающего грима и прочей жанровой атрибутики умел передать поразительно сильное чувство неизвестности, паранойи и панического страха. Одна из первых и лучших его картин "Психо" (1960 г.) заложила начало саспенсу. А в 1963 явился прародитель другого темного жанра — постапокалипсиса — "Птицы". В нем Хичкок рассказывает о том, как неожиданно в один день все птицы в мире начали вести себя неадекватно, нападать на людей. В итоге человечество оказалось неспособным проявить достойное сопротивление. В фильме открытая концовка, неизвестно, что будет с миром дальше, что будет с героями. Режиссер ясно дал понять, что дальнейшее будущее не имеет значения, ибо самое важное он показал: как в одно мгновение цивилизация рухнула и спокойствие испарилось.

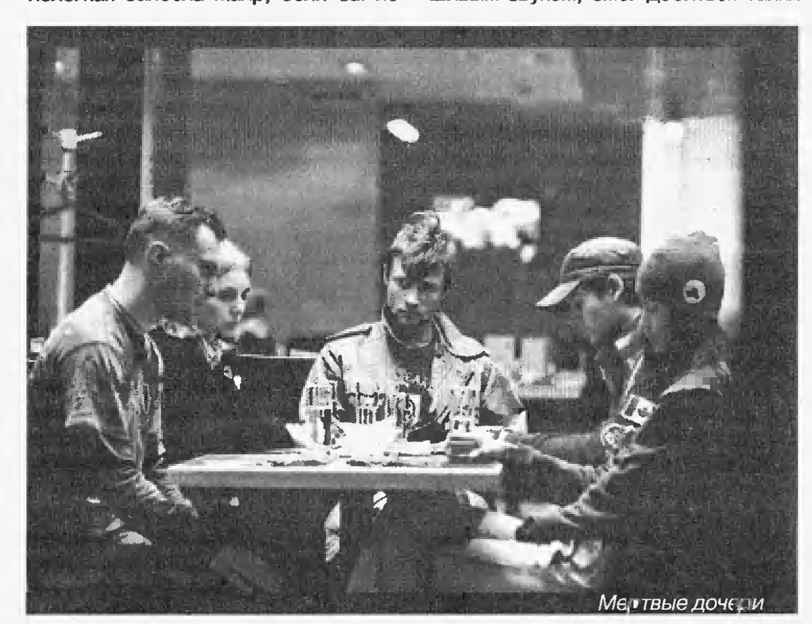
Не будь "Птиц", в 1968 не свалилась бы на зрительские головы "Ночь живых мертвецов" Джорджа Ромеро. Малобюджетный фильм о поднявшихся из могил мертвецах производит настоящую революцию, а Ромеро оказывается основоположником поджанра зомби-трэша. (Естественно, у фильма в будущем появились продолжения "Рассвет мертвецов" — он появляется на экранах с десятилетним опозданием, в 1978 году, и "День мертвецов" — уже в 1985 году, "Земля мертвых" — в 2005-ом. В феврале 2008-ого в узком прокате вышла заключительная часть — "Дневник мертвецов", но о нем чуть позже.)

В конце семидесятых — начале восьмидесятых произошел резкий скачок в развитии спецэффектов, вследствие чего родилась уйма запомнившихся на десятилетия вперед слэшеров: "Кошмар на улице Вязов", "Хэллоуин", "Пятница 13-е". Эмоциональный шок настолько велик, что шустренько снимаются вслед сиквелы, приквелы, превращая ужасы в настоящие сериалы, где действующее зло — по новым законам — должно или победить, или быть побеждено, но, главное, не до конца.

Но кроме оных появлялись и фильмы другого рода. В них тоже персонажи борются с неким воплощением ужаса и смерти, но фильмы эти отличались бесподобной режиссурой и психологизмом. Неизвестно, куда бы нелегкая занесла жанр, если бы не "Чужой" (1979 г.) Ридли Скотта и "Нечто" (1982 г.) Джона Карпентера. Обе картины являются эталонами жестокой, бескомпромиссной научной фантастики. Только вот "Чужой", в отличие от арктической резни под названием "Нечто", оброс продолжениями. Фильмы о сопротивлении железной леди Рипли и инопланетных монстров Чужих в свое время снимали и Дэвид Финчер, и Джон Кэмерон, но никто из них не переплюнул Ридли Скотта в создании атмосферы смертельной опасности, неизвестности и борьбы за жизнь.

С появлением видео происходит революция. Снимать становится еще дешевле — и рынок буквально наводняется проходняком, фильмами категории Б и откровенным мусором. Вынырнуть из видео-ямы помогли триллеры нового типа, большинство из которых мы сейчас и лицезреем, — фильм-игра, совершенно новая концепция и новые взгляды. В них соединились лучшие наработки за историю жанра: и мясокровища, и душераздирающий саспенс, и игры на нервах тревожной музыкой, и летающие из одного угла экрана в другой тени, и натуралистичность. В этих мрачных историях уже исчезла та напыщенная мистика и ужасы прошлых лет, в них герои — такие же люди, как и зрители, как мы с вами. И то, что видится на экранах, тот страх, та паника от неизбежности и неизвестности вполне может охватить и вас, так же неожиданно, как и киногероев. Одними из первых подобных фильмов становятся "Крик", "Городские легенды". Возможно, этими разновидностями жанра все и ограничилось, если бы не кинематографическая сенсация 1998 года...

В тот год, в середине летнего кинопроката как гром среди ясного неба обрушивается The Project Blair Witch ("Ведьма из Блэр: курсовая с того света"). Если вы хотите знать, как взрывают бокс-офисы и хит-парады — это к "Ведьме из Блэр". Фильм, снятый за 60 тысяч долларов, собрал в мировом прокате 250 миллионов! Это был настоящий культурный шок. А на лицах критиков застывало удивление: они никак не могли понять, как фильм, снятый на манер любительского, без всяческих спецэффектов, со средним качеством монтажа и паршивым звуком, смог добиться таких


Мертвые дочери


"Пила"


"Шоссе в никуда"

высот и побить рекорды блокбастеров?

И правда, как? Ведь фильм, в принципе, был любительский. Трем начинающим киношникам дали видеокамеру да забросили в отнюдь не уютный сырой осенний лес на восемь дней в изоляции, где посредством записок давали инструкции о том, что делать и как снимать. И что получилось? Огромный мировой бум! Все мечтали снять нечто похожее и повторить успех — но не получалось. Был снят даже сиквел "Ведьма из Блэр 2", но получился трэш, по той простой причине, что снимался он уже как традиционный фильм, имелось много крови, но дикое ощущение присутствия — главная причина успеха оригинала — исчезло, как будто и не было.

Только спустя девять лет создатель телесериала "Остаться в живых" Джей Джей Абрамс совместно с Мэттом Ривзом создадут идейное продолжение — "Кловерфильд" (он же "Монстро"). По сюжету на Нью-Йорк в один не прекрасный вечер нападает Нечто и начинает ровнять все с землей. Герои, находившиеся на вечеринке, прихватив с собой камеру, пытаются выбраться из города. Фильм установил рекорд в бокс-офисе, собрав за первый уикенд более 40 миллионов долларов, обогнав прошлого рекордсмена — "Человека-паука 3". И несмотря на то, что больше рекордов не установилось, фильм стал главным подарком для киноманов и в целом киношного мира, как когда-то "Ведьма из Блэр". Не отстает и старик Джордж Ромеро — его "Дневник мертвецов" тоже является стилизацией под хоум-видео.

Вообще же девяностые годы отличились экспериментами. Ни до, ни после не выходило столько разнообразных, друг на друга не похожих и концептуальных фильмов-пощекотать-нервы. От "Семь" Дэвида Финчера, поистине виртуозного и крайне впечатляющего нуара, до шизоидного "Куба" (а с ним "Куба-2", "Гиперкуба"), безжалостной истории о попадании группы людей в загадочное пространство с четырьмя углами. А между этими двумя — море всего разного-разнообразного. Во-первых, многочисленные экранизации Стивена Кинга (которых больше, чем изданных книг мэтра) и не только его. Во-вторых, в это время начинает зарождаться подростковый хоррор, первыми представителями которого стали "Я знаю, что вы сделали прошлым летом" и родригеровский "Факультет". В-третьих, слэшерное направление обретает жестокую работу Клайва Баркера "Восставший из Ада" об открытии входа в преисподнюю. В-четвертых, неподражаемый "От заката до рассвета" все того же Родригеса, всколыхнувший огромную волну фильмов о вампирах. В-пятых, шокирующее "Шестое чувство" Найта Шьямалана, показавшее, как неожиданный финал способен спасти фильм, покорить зрителя и взорвать бокс-офис. Эти фильмы пользовались и пользуются завидной популярностью, и создателей своих они обогатили. Но так повезло не всем.

К этим "не всем" относится и классик Дэвид Линч, обожающий темы смерти, снов и сюрреализма. Большинству его киноудач сопутствовали провалы и непонимание. Так произошло и с квинтэссенцией его таланта — "Шоссе в никуда". Линч творит ошеломляющую иллюзию сна, полную алогичности, смакования каждого момента. Он держит в напряжении два часа и умудряется играть со зрителем, играть с сюжетом, позволяя ему виться, заплетаться в узлы. В этой картине не дают ответов, а только задают вопросы, ответ на них один, и ключ содержится в самом названии.

Можно было бы вспомнить еще десятки достойных картин, но для общего представления, думаю, и этого достаточно.

XXI век начинается!

В новом тысячелетии у штатовского кинематографа с узкожанровыми фильмами не заладилось.

Теперь мрачное кино — узкое, не столь уж прибыльное, но стабильное ответвление индустрии магии и света. Развитие компьютерных спецэффектов только подсобило разделению хорроров и триллеров на несколько характерных групп. И, конечно же, моду снова диктует Голливуд.

Многочисленные римейки заполонили кинотеатры. Кризис идей и/или корыстное стремление под предлогом развившихся технологий войти в реку второй раз, но лос-анджелесскими воротилами отправляются на пересъемку американские ленты вроде "Плетеного человека", "Идеального незнакомца" или "У Холмов есть глаза". Обыкновенно, оригинал оставался лучше по всем параметрам. Например, новая версия "Плетеного..." с Николасом Кейджем полностью лишена и саспенса, и тонкого социального подтекста. "Идеальный незнакомец" — также яркий пример, когда скукота царствует в римейке. Даже наличие таких звезд, как Холли Берри и Брюс Уиллис, не помогло ему выбраться из ямы.

Но одним из знаменательных событий в истории римейкостроения стоит считать американскую версию японского ужастика "Звонок". Целиком продюсерский проект, он создавался исключительно с целью собрать приличную кассу, и этого никогда не скрывали ни продюсеры, ни режиссер Гор Вербински. Практически во всем следуя оригинальному сценарию, Вербински фактически скопировал подчистую оригинал. И зрителю понравилось! Зритель захотел еще! И понеслась нелегкая по трубам... то есть, началась повальная пересадка японских, корейских, гонконгских ужасов на американскую почву — вторичный "Проклятие" с Сарой Мишель Геллар, скучный "Глаз" с Джессикой Альбой, идиотичный "Пульс" и даже недопародия на них "Один пропущенный звонок" тоже обзавелась американским римейком.

Чуть пореже на большой экран выбираются слэшеры. Основная их масса выходит сразу на DVD, но некоторые, особо изворотливые (обычно эта изворотливость проявляется в известном брэнде или имени актера/режиссера) добираются и до кинотеатров. В то время как творения типа "Хэллоуин 2007", "Туристас", "Не вижу зла", "Техасская резня бензопилой" собирают кассовые крохи, другие — иногда взрывают бокс-офисы. Речь, естественно, о лентах "Хостел" и "Пила" и их продолжениях. Эти картины, фактически, показывают неприкрытое насилие, кровавые откровенности, упакованные в проникновенные житейские истины о жестокости мира, борьбе за жизнь и ее стоимости. Убрать философскую оболочку — получится развлечение для садистов, что наглядно продемонстрировал "Хостел 2". В то же время сериал "Пила" на данный момент обзаводится пятой частью и популярность его не угасает — а все благодаря грамотному балансу между слэшерной частью и сюжетно-смысловым наполнением.

Спасение темных жанров то и дело приходит со стороны авторского кино, которое подкидывает нам, голодающим, что-то свежее. К таковым можно причислить проект Хуана Антонио Байона под идейным руководством Гильермо дель Торо "Приют". Это мрачная готика, совмещенная с почти хичкоковским саспенсом и трогательным неоднозначным финалом. Несмотря на свойственные для фильмов режиссеров-дебютантов недостатки, фильм оказался очень крепеньким. Большую роль в успехе Байоны сыграло испанское происхождение картины, а благодаря отсутствию голливудского лоска жанровые штампы смотрятся как-то даже изящно. Одним из последних "оригиналов" является и экранизация романа Стивена Кинга "Туман", в нашем прокате переименованная во "Мглу".

Такова примерная ситуация на данный момент. В будущем же нас ждет повальное засилье хоррор-комиксов, права на экранизации которых в данный момент кинокомпании скупают в ненормальном темпе, зачастую до выхода графических новелл в свет. Первой такой ласточкой стали "30 дней ночи" — максималистская история о нападении вампиров на маленький городок на Аляске во время полярной ночи. Фильм получился стильным, но очень неровным и со множеством логических неувязок.

"Твин Пикс" — агент Купер

Восток — дело страшное

Всю мистику/ужасы, выходящие в восточных странах (Японии, Китае, Кореях, Таиланде), причисляют к так называемому джей-хоррору. В то время как само понятие j-horror произошло от Japanese horror (в переводе с англ. — "японский хоррор").

Джей-хоррор — это не только "Звонок" с многочисленными продолжениями. На востоке пугают по-своему. Да, там часто пугают призраками детей, отчего сложился даже штамп "маленькие дохлые девочки". И все же лучшие его представители заставляют замереть... и смотреть в неспособности отвести глаз от экрана.

Видный деятель на этом поприще — режиссер Такаши Миике, человек неординарный и много сделавший для жанра. На его счету несколько довольно шумных картин, таких как "Кинопроба" по произведению Рю Мураками. Он же снял "Один пропущенный звонок" — ироничную пародию на восточные фильмы ужасов.

Джей-хоррор индустрия почти столь же популярная, как аниме. Иногда и сами творения японской анимации (манга тоже не игнорируется) подвергаются экранизации, как вышло с "Тетрадью смерти", например (правда, вышло неудачно). Были и значительные многосерийные проекты. Одно время под брэндом "Guinea Pig series" выходили трэшевые и жутко скандальные из-за своей откровенности малобюджетные хорроры. Производители кровавого японского месива зарабатывали немалые деньжищи от любителей экранного кетчупа, пока со скандалом сериал не закрыли.

В данный момент, пока западный кинематограф производит римейки успешных тайтлов, восточный ищет новые пути. Недавно продюсер второго "Звонка" и "Проклятия" Така Ичизе совместно с шестью матерыми режиссерами (Хидео Накаты, Такаси Симидзу, Киеси Куросава, Хироси Такахаси, Норио Цуруты и Масаюки Очиаи) под франшизой J-Horror Theater задумали выпустить шесть фильмов. Пока вышло два — "Предчувствие" и "Инфекция".

"Наши" ужасы

По большому счету, для советского, постсоветского (и в самом начале — российского) кино триллеры, ужасы, мистика — это нечто из рук вон выходящее и не повседневное. Стоит появиться чему-то "пугательному", как на него набрасываются и начинают разрывать на части, всячески критикуя. Или же просто игнорируют — как белую ворону. Тот же "Вий", выпущенный еще в 1967, году до сих пор сильно выбивается из ряда советских фильмов. Почти лишенный радостных моментов (которые к финалу исчезают вовсе), он впечатляет и обескураживает.

После него попыток снять еще что-нибудь животрепещущее, можно сказать, не было. Даже "Духов день" 92-года, где главную роль сыграл рок-легенда Юрий Шевчук, с натяжкой можно называть хоррором. Период застоя длился долго, жанр потихоньку заявлял о себе на телевидении, в дешевых фильмецах, сценарии которых составлялись из клише американских ужастиков, и только в последние годы он потянулся на большой экран. В 2006 Денис Нейманд представил свой триллер "Жесть" и оказался непонятым обществом. Он слишком заигрался, создав некую параллельную реальность — но русским Дэвидом Линчем не стал.

Нечто подобное случилось и с другим "мессией" российского кинематографа — Павлом Руминовым, снявшем нашумевших "Мертвых дочерей". Оттого нашумевших, что, к сожалению, в пред-релизе, кроме того, что режиссер попробует совместить арт-хуас, джей-хоррор и мейнстрим, не указывалось, что он также возьмется за плагиаторство. Хотя картина своих фанатов нашла.

Еще хуже пришлось "Путевому обходчику" и "Ведьме". Воплотив бред и вторичность, они не имели успеха ни у публики, ни у критиков и оказались погребены в забвении почти сразу после премьер. В данный момент внимание многих занимает новый проект автора "Код Апокалипсиса" Шмелева под названием "С.С.Д.", но на то, что фильм окажется стоящим, надежды мало.

Страх на ТВ

Сериалы всегда были чем-то особенным. Благодаря формату их авторы могли рассказывать сколько угодно историй, вертеть сюжетными линиями как угодно и заигрывать со зрителем, уютно расположившимся у черного ящика дома. Пожалуй, стоит рассказать о самых значительных телевизионных проектах на интересующую нас тематику, большинство из которых в определенных кругах обрело звание культовых.

"Баффи — победительница вампиров" (The Buffy) — начнем с легкого. Есть расхожее мнение, что это нечто смахивающее на "Зачарованные". Смею разочаровать, последнее и близко не стояло с сериалом с Сарой Мишель Геллар. Баффи — так зовут девушку, избранную стоять на страже спокойствия нашего мира, которое постоянно грозится нарушить город Санидэйл, расположившийся прямо у врат в Ад, точнее, нечисть, по ночам ходящая пешком в черте города. Вот и истребляет их Баффи вместе с друзьями. И если первые сезоны (всего их шесть) более оптимистичны и мягки, то последние скатываются в депрессию и почти беспросветный мрачняк.

"Секретные материалы" (X-files). Стартовавший в начале девяностых сериал об агенте-параноике Фоксе Малдере, из-за своего нездорового интереса к таинственному потерявшем репутацию и уважение близких и друзей, и его напарнице Дайане Скалли, некогда приставленной следить за ним. Вышло девять сезонов о поисках истины этой парочкой, плюс один полнометражный фильм (второй, предположительно, выйдет этим летом). Персонажи, слоган и само название сериала давно уже стали нарицательными.

"Твин Пикс" (Twin peaks) — агент ФБР Дэйл Купер приезжает в таинственный городок Твин Пикс в штате Вашингтон, чтобы расследовать зверское убийство девушки Лоры Палмер. В сериале отчетливо чувствуется рука Дэвида Линча, являвшегося одним из авторов идеи, продюсером, а иногда и режиссировавшем его. Шизоидная, драматичная история о двуликости маленького города и его жителей.

"Декстер" (Dexter) — относительно новый проект, но уже вовсю набирающий армию поклонников по земному шару. История — скорее, игра умов, тут мало погонь, драк, нет государственных заговоров и инопланетных пришельцев. В главных героях маньяк. Об этом вам сразу же заявят в первой серии. Интрига в другом — наш серийных маньяк Декстер, хладнокровный и бессердечный тип с принципами, днем работает криминалистом, а по ночам ловит других серийных маньяков. Ловит и убивает, естественно. По той простой причине, что не убивать он не может, а убивать невинных ему запрещает кодекс, написанный его приемным отцом. Каждый сезон — законченная история, полная неожиданных сюжетных поворотов и чернейшего юмора.

"Мастера ужасов" (Masters of Horror) — этот телевизионный проект стал одним из больших открытий 2005 года. "Что если собрать всех выдающихся режиссеров ужасов?" — подумал как-то продюсер и режиссер Мик Гаррис. Каждому из них дали полтора миллиона долларов и свободу творчества. В итоге получился целый межгалактический парад всяких брутальностей, ужастностей, готичностей...

"Байки из склепа" (Tales From the Crypt) — история этого франчайза — одна большая байка, которой при желании и должном фанатизме можно было бы посвятить целую статью. Началось все с комиксов, публиковавшихся в пятидесятых годах. Позже они были закрыты под предлогом развращения молодежи (несмотря на огромную популярность). В июне 1989 года стартовал сериал, каждая из серий которого являлась экранизацией одной из баек Хозяина склепа. Телесериал пользовался (да и пользуется) бешеной популярностью по многим объективным причинам: знаменитый атмосферный первоисточник, отличная актерская игра и режиссура, мастерское продюсирование и высокая технологичность для телевиденья того времени.

На этом завязываем с кинематографом. В следующий раз вас ждет рандеву с хоррором уже интерактивным, на котором всплывут имена легенд как известных, так и забытых.

Продолжение следует...

Берлинский Gosha

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Комиксы атакуют!

Стэн Ли, в свое время придумавший целую ораву героев и злодеев для вселенной Marvel, недавно заключил контракт с компанией Virgin Comics на создание новых персонажей исключительно для вселенной Virgin. Ли обязуется придумать с десяток героев-новичков, причем каждому из них будет посвящена отдельная серия комиксов. И если новорожденные супергеройские персонажи смогут завоевать симпатии поклонников графических историй, то Virgin планирует похлопотать о переезде героев на киноэкраны.

А вот издательство Titan Books делает ставку на проверенных временем ветеранов комикс-индустрии — в ближайшем будущем "титаны" намерены представить публике два новых комикса о Бэтмене. Сборник из шести историй **Batman: Gotham Knight**, который выйдет 27 мая, является новеллизацией одноименного аниме-сериала. Ну, а графический роман по мотивам грядущей кинокартины **The Dark Knight** должен увидеть свет 18 июля.

Мушкетеры и драконы

Французы из издательства Bragelonne и англичане из Gollancz сообщили о начале работ над созданием англоязычной версии фэнтезийной серии **Les Lames du Cardinal** Пьера Певеля. Место действия книг Певеля — альтернативная Франция XVII века, в которой мушкетеры короля и гвардейцы кардинала Ришелье выясняют между собой отношения с использованием магии и драконов (последних некоторые одаренные личности даже приручают под седло). Отмечу, что права на издание цикла Пьера Певеля проданы и российским издателям. Английская версия должна на увидеть свет в 2009 году, а потом, глядишь, и русификация подоспеет.

Нечто сверхъестественное

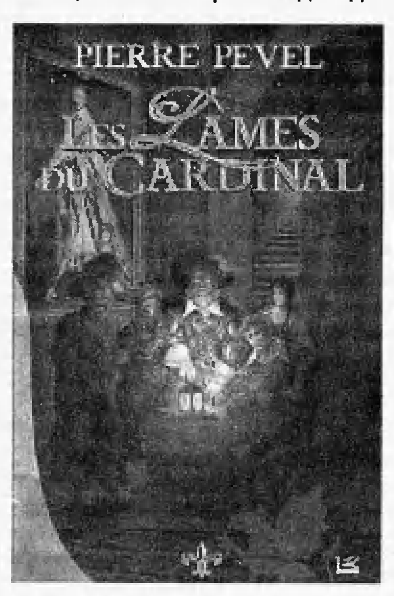
Издательство Titan имеет серьезные намерения дать путевку в большой мир книжной серии **Supernatural** ("Сверхъестественное"), основанной на одноименном телесериале о похождениях братьев Винчестеров, бесстрашных истребителей нечисти. Причем романы книжной "Винчестерсерии" будут абсолютно самостоятельными произведениями, а не новеллизациями по мотивам каких-либо отдельных эпизодов телесериала. Ожидается, что первые два романа нового цикла — Supernatural: Nevermore и Supernatural: Witch's Canyon — увидят свет 27 июня.

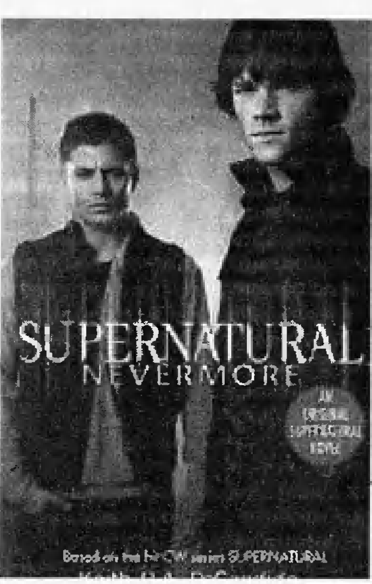
Новые "Секретные материалы"

Как выяснилось недавно, одновременно с релизом второй полнометражной кинокартины во вселенной "Секретных материалов" в продажу поступит и новеллизация **X-Files: I Want to Believe** за авторством Макса Коллинза. Книга расскажет о серии загадочных исчезновений женщин в штате Вирджиния, расследованием которой и занимаются агенты Фокс Малдер и Дана Скалли. На полках штатовских магазинов роман появится 25 июля.

Волшебники

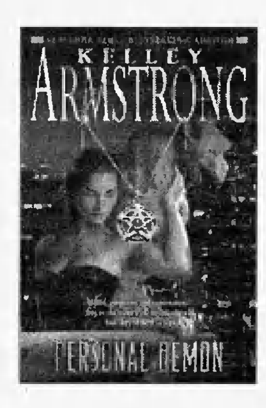
Большие любители всевозможных антологий из "Азбуки" объявили о намерении в ближайшем будущем выпустить в продажу тематический сборник "**Волшебники**". Новую антологию составят рассказы о колдунах и магах, написанные мастерами жанров фэнтези и фантастики, среди которых такие корифеи, как Том Холт, Майкл Муркок, Урсула Ле Гуин и Джеймс Бибби. Некоторые из произведений, вошедших в сборник, написаны специально для "Волшебников" и публикуются на русском языке впервые.



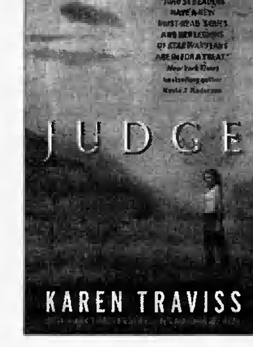




Релизы



Издательство Banjam Spectra опубликовало роман **Personal Demon** писательницы Келли Армстронг. "Персональный демон" относится к циклу Women of the Otherworld (городское фэнтези), который на постсоветском пространстве издается "АСТ". Новая книга — уже восьмой роман о ведьме Хоуп Адамс. На этот раз главная героиня бросает вызов группе чернокнижников из солнечного Майами.



Карен Трэвис, известная любителям компьютерных игр по серии новеллизаций Star Wars: Republic Commando, отчиталась о релизе научно-фантастического романа **Judge** — шестого тома в серии Wess'har Wars. На русском языке книги этого цикла выпускаются издательством "АСТ", не так давно представившим нашему вниманию локализацию первого романа серии — "Город Жемчуга".



"Эксмо" в апреле пополнило серию "S.T.A.L.K.E.R" книжкой "**Линия огня**" за авторством Василия Орехова. Роман является сиквелом "Зоны поражения" и рассказывает историю сталкера Хемуля, вынужденного по какой-то причине топать к самому сердцу Зоны, преодолевая многочисленные преграды на своем пути. Любопытно, что в позапрошлом месяце на свет появились два "сталкеровских" романа с похожими сюжетами, правда, от разных авторов. То ли нас таким образом пытаются подготовить к выходу игрушки S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, то ли у писателей просто кризис идей и потому приходится эксплуатировать постоянно один и тот же сюжет...

А вот "АСТ" переиздало в серии "Кинороман" сборник "**Команда скелетов**" Стивена Кинга. Как и в случае с прошлогодним "1408", обложка нового издания стилизована под рекламный постер фильма "Мгла" Фрэнка Дарабонта. Эта картина не так давно прокатилась по кинотеатрам мира, и, разумеется, "АСТ" не замедлило отреагировать. Напомню, что в сборник "Команда скелетов", помимо множества коротких рассказов, вошла повесть "Туман", по мотивам которой и была снята "Мгла".



Поклонникам вселенной Forgotten Realms не мешало бы пробежаться по книжным магазинам, поскольку "Азбука" дала путевку в большой мир очередному роману из серии о "Забытых королевствах". Любовь и предательство, герои и демоны, темные эльфы и эльфы-дроу приехали на прилавки вместе с книжкой "**Угасание**" за авторством Лисы Смедман. "Угасание" — совершенно новый роман в серии Forgotten Realms, не издававшийся до сих пор на русском языке.

Ценителям творчества Генри Лайона Олди этот талантливый дуэт в прошлом месяце представил на суд новую работу. В романе "**Гарпия**" сюжет закручен вокруг женщины-птицы, спасающей от душевной болезни придворного поэта. "Гарпия" — уже пятая книга в фэнтезийном "Реттийском цикле" Генри Лайона Олди.



Под занавес помянем добрым словом и Виктора Ночкина. Совсем недавно в серии "Заклятые миры" вышла работа "**Свирель Гангмара**", написанная Виктором в дуэте с Бэллой Крэйниной. События книги разворачиваются во вселенной Короля-демона Ингви.

AlexS

Лорд Солар Махариус

Книга: *Гордон Ренни "Час казни", "Перекресток судеб"*
Издание: *"Азбука-классика", твердый переплет, 608 стр., 2008*
Серия: *Warhammer 40000*



В то время как другие ворхаммеровские авторы посвящают свои книжные серии подвигам космодесантников, инквизиторов или, на худой конец, Имперской Гвардии, Гордон Ренни отважно берется за более масштабную тему.

Его дилогия — это рассказ о суровых буднях офицеров и матросов Имперского Космофлота. В центре повествования команда космического корабля "Лорд Солар Махариус", крейсера с экипажем более 10.000 человек, постоянно участвующего в сражениях с силами Хаоса, орками и темными эльдарами в Готическом секторе Империума.

Да и на борту корабля отнюдь не спокойно. Офицеры выясняют отношения на дуэлях, банды матросов-наркоторговцев истребляют друг друга в борьбе за сферы влияния, на нижних палубах люди чуть ли не ежедневно гибнут в результате несчастных случаев... Добавьте к этому еще и кровопролитные сражения, уносящие жизни сотен членов экипажа.

Описания битв, кстати, занимают чуть ли не треть от объема обеих книг. Ренни, как и большинство других ворхаммеровских авторов, буквально упивается сражениями, растягивая кошмарные абордажные мясорубки на десятки страниц. Не меньшим уважением у автора пользуются и грандиозные битвы космических флотов, по моему мнению, более приличествующие вселенной каких-нибудь Star Wars. Поскольку в обоих романах множество главных героев и просто неприличное количество эпизодических персонажей, мы получаем замечательный шанс взглянуть на яркие баталии в холодных глубинах космоса глазами разных людей и нелюдей: капитанов и других корабельных офицеров, артиллеристов и простых матросов с нижних палуб, пилотов, управляющих бомбардировщиками и штурмовиками. Похвально, что автор очень внимателен к мелочам, он методично рисует нашим глазам картину сложной системы, коей является космический корабль. Впрочем, описаниям других планет и рас тоже место находится (к примеру, на первых страницах "Перекрестка судеб" очень много внимания уделяется эльдарам и хаоситам).

Не стоит ждать от романов дилогии каких-либо откровений. Как и большинство ворхаммеровских книг, эта серия берет исключительно яростным экшеном, к которому в качестве незначительных придатков прилагаются персонажи-штампы и штампованный же сюжет с магией и коварными врагами, заключающими между собой дьявольские союзы. Дилогия "Лорд Солар Махариус" — это просто легкое чтиво на пару вечеров, так что и относиться к ней нужно соответственно.

Смертельная битва

Книга: *Джефф Ровин "Смертельная битва"*
Издание: *"Азбука", твердый переплет, 320 стр., 1998 г.*
Серия: *Mortal Kombat*



По мотивам игровой серии "Смертельная битва" было написано три романа, однако только книга Джеффа Ровина удостоилась чести быть переведенной на русский язык. При этом именно роман Ровина считается самой неудачной новеллизацией во вселенной МК, во многом благодаря второй части книги, посвященной событиям первой игры.

Но вот предыстория Ровину удалась. Первая часть романа рассказывает нам о возникновении турнира "Смертельная битва", на котором лучшие мастера боевых искусств нашей планеты сходятся в рукопашных схватках с воинами таинственного Внешнего мира. Мы знакомимся с простым водоносом Кун Лао, избранным Старшими Богами для того, чтобы бросить вызов колдуну Шан Цунгу. Нам представляют хитроумного демона Рутая, ужасного императора Шао Кана и лорда Рейдена, бога грома и защитника земного мира. Любой поклонник МК заметит, что Джефф Ровин сильно переиначил оригинальную историю, попутно рассыпав по страницам горсть обидных смысловых ляпов. Однако книгу спасает атмосфера. Темные декорации, отлично выписанные характеры немногочисленных персонажей, элементы китайской мифологии, искусно вплетенные в сюжет. И, конечно же, рукопашные схватки — куда ж без них в новеллизации по мотивам файтинга? Битв в первой части не много, но зато описаны они очень ярко. Особенно удалась Ровину финальная схватка Кун Лао с принцем Горо — это один из самых трагичных и напряженных эпизодов, настоящая жемчужина, украшение книги. Вот так бы и продолжать историю, четко следуя духу оригинальной игры. Так нет же — автору нужно было все испортить.

Вторая часть романа писалась словно кем-то другим. Действие переносится в 90-е годы двадцатого века, декорации наливаются яркими красками. В поступках персонажей словно по мановению волшебной палочки появляется какая-то суматошность, в то время как логика и здравый смысл потихоньку покидают историю. Многие действующие лица вообще не к месту, они появляются для того, чтобы мелькнуть на паре страниц, а затем отправиться на встречу с духами своих предков. В то же время на нормальную проработку характеров классических персонажей вселенной МК у Джеффа Ровина времени, видимо, не нашлось — иначе почему новые герои получились такими тошнотворно-пафосными, а злодеи — карикатурными? И лишь битвы по-прежнему описаны превосходно, вот только вместо поединков нам теперь предлагают либо схватки нескольких воинов (как правило, троих-четверых), либо и вовсе массовые сражения с участием десятков бойцов. А турнира как такового нет. Да и в финале все главные герои живы и здоровы — такая вот парадоксальная "Смертельная битва".

Чарующая атмосфера первой части книги абсолютно не вяжется с веселым аттракционом части второй. Суровая, мрачная история перерастает в натуральный цирк. Если, несмотря ни на что, вы все же заинтересовались данным литературным произведением, то имейте в виду: бумажный вариант "Смертельной битвы" Джеффа Ровина сегодня можно обнаружить разве что в букинистическом магазине, да и то если сильно повезет. А вот электронные версии книги и до сей поры выкладываются на русскоязычных МК-ресурсах.

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Из чертогов Ubisoft явился новый народный любимец, с наскока собравший все приготовленные чепчики, цветы и, конечно, голоса игроков. Имя ему — **Assassin's Creed Director's Cut Edition**. Игра понравилась более чем двумстам с полтинником наших читателей, что создало пропасть между первым местом и вторым аж в пять раз. Тут, разумеется, большую роль сыграло то, что у товарища Альтаира не оказалось достойного конкурента, однако факт остается фактом. Не рекордные «сталкеровские» пятьсот голосов, но тоже серьезное достижение и показатель. Впрочем, расслабляться не стоит — AC еще успеет застать появление таких блокбастеров, как «Тургор» и «Легенда о рыцаре». Может и не устоять перед российским игропромом.

Серебро теперь за **«Корсары: Город Потерянных Кораблей»**, единственным старичком в лидирующей пятерке. Последний его рывок — и удачный. В следующем месяце с высокой вероятностью его место займет хоррор-адвенчура **Penumbra: Black Plague**. Коммерческий проект по крайне популярному сейчас брэнду «Остаться в живых» — **Lost: Via Domus** — занимает четвертую строчку. Надо полагать, что заслуга в подобном рейтинге не только первоисточника, но и разработчиков.

Frontlines: Fuel of War пока на пятой позиции, но ему в спину дышит квест по мотивам произведения братьев Стругацких **«Отель «У погибшего альпиниста»**. Все еще может измениться для этих тайтлов. Для дополнения **«Кодекс войны: Высшая раса»**, сползающего вниз, если что-то и поменяется, то, очевидно, в худшую сторону. Аркадный **The Club** и **Universe at War: Earth Assault** набрали одинаковое число голосов и не смогли поделить восьмую и девятую строчки. Впрочем, это временно — в июне им уже не встретиться вместе в сетке парада. Вторая парочка, состоящая из типа-гламурных аркадных гонок **Juiced 2: Hot Import Nights** и детективного квеста Бенуа Сокаля **Sinking Island** делит 10-11 места.

Игровой парад в этот раз полон удивительного. Сначала пятикратный отрыв Assassin's Creed, затем неожиданная стойкость «Корсаров», так теперь целая четверка аутсайдеров, набравших 18 голосов. «О, какой поворот!» — заявил бы Найт Шьямалан.

Играйте в правильные игры!

М		Пр. м	Название	Гол
1		-	Assassin's Creed Director's Cut Edition	266
2	➡	4	Корсары: Город Потерянных Кораблей	57
3		-	Penumbra: Black Plague	52
4		-	Lost: Via Domus	44
5		-	Frontlines: Fuel of War	37
6	⬆	10	Отель "У погибшего альпиниста"	36
7	⬇	6	Кодекс войны: Высшая раса	30
8-9	➡	8	Universe at War: Earth Assault	27
8-9	⬇	5	The Club	27
10-11	➡	7	Juiced 2: Hot Import Nights	22
10-11		-	Sinking Island	22
12	➡	15-16	Обитаемый остров: Землянин	21
13-16	⬇	13	Viva Pinata	18
13-16	⬆	18	Sins of a Solar Empire	18
13-16		14	Culpa Innata	18
13-16		-	The Sims 2: Free Time	18
17		-	Turning Point: Fall of Liberty	15
18		-	Hour of Victory	10
19	⬇	17	Conflict: Denied Ops	9
20	➡	19	The Golden Compass	6
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 379				

КИНО

Последний месяц затишья остался позади. Май вступил в свои права, а значит, наступает жаркая и длительная пора метеоритного дождя разнокалиберных блокбастеров. Но все это — только со следующего месяца в киношном параде. Пока же взглянем и запомним, каким оный был до их пришествия.

По традиции посмотрим сначала на новоприбывших. Лучше всего с популярностью повезло новому фильму-катастрофе Эммериха **«10.000 лет до Нашей Эры»** — на его совести десятая строчка. Да, это еще повезло, потому что остальные новички расположились еще ниже. Смею предположить, не из-за качества, а из-за неширокой известности в наших краях. Все-таки ни **«Сыщик»**, ни **«Поезд на Дарджилинг»** в кинотеатрах не прокатывались. Что касается испанского хоррора **«Приюта»**, то фильмы подобного жанра всегда удостаивались невысокого рейтинга и оседали в середине парада.

Старички ведут себя как-то однообразно. В большинстве своем они приподнялись на несколько ступеней повыше в связи с демографической проблемой в параде, часть из них приготовилось к уходу на покой.

Подзадержавшийся у нас зимний блокбастер **«Я — легенда»** оставил за собой двукратное превосходство над ближайшим конкурентом. Отдаем ему медальку «почетный лидер» и махаем на прощание ручкой. Вот и освободился путь для **«Рэмбо IV»**, засидевшегося на второй позиции. Лишь бы поклонники его продолжили голосовать столь же дружно. Французская комедия **«Астерикс на Олимпийских играх»** засела на четвертом месте, дав **«Телепорту»** проскользнуть на бронзовую ступень. Аналогичная ситуация произошла с **«Монстро»** и второй частью **«Сокровище Нации»**. По всей видимости, коэновский вестерн **«Старикам тут не место»** еще доберется до середины первой десятки, если не случится ничего неожиданного. И завершают ТОП-10 выбравшиеся из аутсайдерской зоны римейк **«Глаз»** и **«Красный отель»**.

Майское голосование обещает быть предсказуемым и холодным. Впрочем, всякое случается. До встречи.

Берлинский Gosha

М		Пр. м	Название	Гол
1	➡	1	Я — легенда	201
2		2	Рэмбо IV	101
3	⬆	5	Телепорт	81
4		4	Астерикс на Олимпийских играх	77
5	⬆	7-8	Сокровище Нации: Книга Тайн	62
6	➡	6	Монстро	60
7	⬆	9	Старикам тут не место	54
8		-	10.000 лет до Нашей Эры	42
9	⬆	12-13	Глаз	35
10	➡	15	Красный отель	23
11	➡	12-13	Золотой компас	22
12		-	Территория девственниц	18
13		-	Приют	14
14	➡	19	Русская игра	12
15	➡	17	Война динозавров	10
16		-	Поезд на Дарджилинг: Отчаянные путешественники	7
17	⬆	24-25	Солнцестояние	6
18	⬆	24-25	Наводнение	5
19		-	Сыщик	5
20		-	Разыскивается герой	1
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 342				

➡ — исключается из хит-парада ⬇ — спускается
⬆ — поднимается — — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

НА ЗАМЕТКУ

Маркуса Феникса, главного героя Gears of War, озвучивает Джон Ди-Маджио. Его голосом также говорит робот Бендер — харизматичный персонаж знаменитого мультсериала "Футурама". Диктором за кадром в World in Conflict был Алек Болдуин (Отступники), главному герою Area 51 голос подарил Дэвид Духовны (Секретные материалы), а продажного копа Тенпенни из GTA: San Andreas озвучивал Сэмюэль Л. Джексон (Звездные войны, Телепорт). Вообще, в сериале GTA мы могли слышать голоса и других известных актеров. Тут вам и Майкл Мэдсен, Рэй Лиотта, Джеймс Вудс, Денис Хоппер, Гари Бьюзи и многие другие.

***

Главой Id Software является Тодд Холленшид, однако он не входил в четверку основателей студии. Напомним, что компания появилась на свет в 1991 году благодаря Джону Кармаку, Джону Ромеро, Тому Холу и Эдриану Кармаку.

***

Своей внешностью Макс Пэйн (в первой части) обязан сценаристу игры Сэму Лэйку. В сиквеле прототипом главного героя стал актер Тимоти Гиббс, кроме всего прочего засветившийся в "Санта-Барбаре" и "Сексе в большом городе". Озвучивал главного героя и в первой и во второй части Джеймс МакКефри.



***

Питер Молинье — выдающийся игровой дизайнер, родился в 1960 году в графстве Суррей, что в Великобритании. В 1987 году он основал собственную студию под названием Bullfrog Productions, и через два года выпустил знаменитый Populous. В 1995 году Electronic Arts купила Bullfrog и начала диктовать ей свои условия. Питер терпел это два года, но все же в 1997 покинул студию. Через некоторое время он основал Lionhead Studios, из-под пера которой вышли такие хиты, как Black & White, Fable: The Lost Chapters, Black & White 2, The Movies. В начале в 2006 Lionhead потеряла независимость, став частью Microsoft Game Studios. Сейчас Молинье вместе со своей командой работает над Fable 2.

***

Гордону Фримену — главному герою популярного сериала Half-Life, 27 лет. И даже несмотря на то, что между первой и второй частью прошло около пятнадцати лет, Гордон ни капельки не постарел, ведь все это время он провел в стазисе, в который его погрузил таинственный G-Man. Кстати, по некоторым теориям G-Man и есть Гордон Фримен.

***

Саундтрек к первой части Quake написал Трент Резнер из "Nine Inch Nails". Ко второй — группа "Sonic Mayhem". К третьей — "Front Line Assembly" и все та же "Sonic Mayhem".

***

Знаменитая компания NVIDIA была основана в 1993 году, главный офис находится в Санта-Кларе (Калифорния). Ее извечный конкурент ATI появился на свет в 1985 году. В 2006 году все акции ATI выкупила AMD за пять с половиной миллиардов долларов и трансформировала ее в AMD Graphics Product Group. Правда, выходящие видеоадаптеры продолжают использовать название ATI Radeon.

***

В Шотландии есть полуостров со странным названием Black Isle. Именно в его честь Фергус Уркухарт решил назвать пресловутую компанию Black Isle Studio (Fallout, Planescape: Torment). Первоначально студия называлась Dragonplay и должна была специализироваться на играх, основанных на ролевой системе D&D.

***

Сначала предполагалось, что роль Хитмэна должен был исполнить Вин Дизель (Хроники Риддика, Форсаж), хотя многие фанаты были категорически против данной кандидатуры и прочили на роль Джейсона Стетхема (Перевозчик). После всех перипетий главную роль сыграл Тимоти Олифант.

***

Консоль Sony PlayStation была выпущена в свет в 1995 году (в Японии в конце 1994) и разошлась по миру тиражом более ста миллионов экземпляров. Sony PlayStation 2 появилась в продаже в 2000 году, в мире было продано около 120 миллионов приставок. Запуск Sony PlayStation 3 состоялся в 2006 году (в Европе в 2007). Кстати PS3 заняла восьмое место в списке "21 техническое разочарование 2006" журнала "PC World". "Отцом" PlayStation принято считать Кена Кутараги.

Антон Жук

ДРУГИЕ МИРЫ

Интерактивные новеллы

Интерактивные новеллы (далее — ИН) появились довольно давно и были оформлены в виде книжек. Текст в книге разбит на отдельные пронумерованные абзацы — начинаем с первого, читаем, доходим до развилки, переходим на страницу с номером указанного абзаца и т.д. (например, "Танцующий Бог" — интерактивные приключения Конана-варвара, 1996 г.). В интерактивных новеллах ведется рассказ о событиях от 1-ого или 3-ого лица. В зависимости от выбора пути изменяется дальнейший сюжет (история). Сейчас новеллы "перекочевали" на ПК (и другие платформы).

"Состав" ИН

Все ниже перечисленное характерно для японских интерактивных новелл. Современная ИН представляет собой "книгу", которая состоит в основном из четырех частей:

1. Сюжет наиболее сильная сторона большинства новелл. В отличие от других игр, он составляет основную часть "атмосферы" игры. Не зря именно по этому виду игр "снимают" аниме, и в последнее время часто.

2. Озвучка (голоса) — озвучивание реплик персонажей и др. С ее помощью создается иллюзия разговора (хотя на разговор похоже очень отдаленно). Она тоже придает игре значительную часть "интереса".

3. Музыка тоже важная часть, сильно влияющая на геймплей. Некоторые треки заслуживают отдельного альбома. В эту категорию можно отнести звуковые эффекты и т.п.

4. Графика — рисунки персонажей в различных позах, фоновые картины (пейзажи), а также графические эффекты, заставки и др.

В некоторых ИН (малобюджетных, любительских проектах) могут отсутствовать некоторые элементы (озвучка, заставки и др.). Но даже без них есть шедевры, успех которых заключается в сюжете игры, ее интерактивности и реиграбельности.

ИН, наше время, наша страна

К сожалению, сегодня трудно найти стоящую ИН. Наиболее известные игры с элементами интерактивных новелл — это, например, Fahrenheit (скорее фильм с элементами интерактивности), Космические Рейнджеры (вспомним любимые текстовые квесты), а также российская ИН "Красный космос" (недавно вышла, и пока мне не довелось оценить эту игру). Вообще игр-новелл в Европе выходит крайне мало, да и достать их очень сложно.

ИН, Япония

Обратимся к японским ИН, которые я считаю основным "предком" и эталоном ИН на ПК (и других платформах). Новелла "Красный космос" была создана на основе именно этих ИН, в свойственной им аниме-стилистике. В Японии новелл такого типа выходит довольно много, как официальных проектов, так и любительских. Но проблема в том, что достать "нормальную" ИН, переведенную хотя бы на английский язык, очень сложно, даже в интернете.

Некоторые примеры

Одна из известных ИН — это Ever 17: The Out of Infinity. Эта игра, разработанная KID и изданная Hirameki International Group, рассчитана на многократное прохождение (около



десятка раз!). Есть русифицированная версия (неофициальный перевод, конечно же), которая, как всегда, хромает на обе ноги и добавляет глюки к игровому процессу. Сама история интересна, даже оригинальна, с каждым прохождением открывается новая часть сюжета (только пройдя ее несколько раз, можно полностью представить себе всю ситуацию). Есть и другие игры этой вселенной: Never 7: The End of Infinity, Remember 11: The Age of Infinity (к несчастью, они пока так и не были переведены на нормальный русский или английский язык). Следующая ИН — это Tsukihime (также и одноименное аниме по мотивам игры — Shingetsutan Tsukihime), довольно необычная мистическая история, созданная любителями (двумя школьными друзьями), которые основали группу Type-Moon (сразу после выхода игры они приобрели большую известность). Есть еще и Fate/Stay Night (по этой игре тоже есть аниме), сейчас эта ИН переводится на английский группой Mirror Moon; Animamundi: Dark Alchemist, Kanon и многие другие...

Креатив в ИН

ИН возможно сделать и самому с друзьями. В интернете есть множество программ-"движков" (например, Ren'Py Visual Novel Engine), с помощью которых можно создать ИН (причем движки, в том числе и Ren'Py, бесплатны, даже поощряется создание игр с их помощью). Остается придумать сюжет, нарисовать персонажей/интерьер (можно даже использовать фотографии) и, возможно, привлечь людей к озвучке...

В итоге

Думаю, что каждому стоит посмотреть/поиграть/пройти Интерактивные новеллы. Не зря у них основной ударной единицей является именно сюжет. Это будет интересно для тех, кто любит играть в "душевные" игры, игры со смыслом...

Пима Младший
smallmasterpima@mail.ru

ИТОГИ

Конференция Разработчиков

Начало на стр. 8-9

Перечислением остальных игровых возможностей можно заполнить все отведенное для КРИ-отчета газетное место, а потому поставим точку на самом интересном. Релиз "Перевозчика" назначен на осень этого года, переноса пока ничто не предвещает, потому ждем и надеемся, что до выхода третьей части Дальнобойщиков игрокам, соскучившимся по open-world-racing геймплею, будет чем занять свое свободное время.



Moscow Racer

Консольное счастье

После адреналинового заезда, который проверил умение вашего покорного слуги обращаться с автомобилем (пусть даже и виртуальным), продолжаем свой путь к месту, где, по идее, глаза должны разбегаться от разнообразия представленных проектов. Разумеется, обделять вниманием экспонентов, находящихся неподалеку, никак нельзя, а потому сворачиваем на минутку к Gaijin-овцам.

Оказалось, они демонстрируют консольные версии "Ил-2" и "Ониблэйд" — самое время припомнить, что "Ониблэйд" не оправдала возложенных на нее надежд, и устроить девелоперам допрос. Но они, на удивление, неразговорчивы — сообщили лишь, что прекрасно осведомлены о том, что больше всего нареканий вызвал однообразный приедающийся геймплей вкупе с отсутствием анимемотивов (о том, что это будет аниме-игра пиарщики студии кричали на каждом углу). На вопрос, собираются ли они исправлять это, перенося проект на консоли, ответа получено не было. Примерно так же ситуация обстояла и с "Тайным Городом. Онлайн" — MMORPG по произведениям Вадима Панова до сих пор покрыта завесой тайны и мрака. Настаивать не было никакого желания, а потому отыграв несколько минут в Il-2 Sturmovik, который разработчики всячески ограждали от объективов фото и видеокамер, отмечаем, что проект получился совсем приставочным — упор сделан на зрелищность, а не на реализм, как было на PC. А затем, искренне недоумевая насчет целесообразности поездки "Гайдзиновцев" на КРИ, и вовсе покидаем столь недружелюбную обстановку. Благо впереди почти что райский уголок — пресс-кушанья, пресс-напитки и долгие часы разговоров с создателями многих потенциальных хитов.

Царство Белого Волка

Подобный айсбергу, стенд "Акеллы" своими размерами и раскраской сильно выделялся среди всех прочих. Самое время засучить рукава и окунуться на пару десятков минут в какую-нибудь игровую вселенную, но не тут-то было. У каждого компьютера выстроились чуть ли не километровые очереди, а это означает, что поиграть в приглянувшиеся проекты удастся не скоро.

В ожидании своего часа беседуем с гостеприимными представителями компании, которые рассказывают о том, что людей, укравших Assassin's Creed, уже почти нашли (спецорганы свое дело знают), о том, что большинство игровых блокбастеров, выходящих этой осенью, будут изданы на территории СНГ усилиями "Акеллы", о том, что "Полет Навигатора" — специализирующееся на трэш-продуктах отделение — переименовано в "Полет Дракона"... Диалог закончился очень вовремя — когда вопросы иссякли, автора этих строк позвали разработчики игры Moscow Racer — рассказ о российском конкуренте серии Need for Speed обещал быть интересным.



Тайный Город. Онлайн

Стритрейсеры

Заметив, что нынче невероятно модным стало возводить в играх цифровую Москву, усаживаемся напротив кучки IRS Games-овцев и ждем их комментариев. Рассказ об этом и многом другом не заставляет себя ждать. Оказывается, они поставили перед собой цель показать игрокам реальный мир уличных гонок. Для реализации всех их идей нужен был очень большой игровой мегаполис, вот они и занялись переносом Москвы в виртуальность. Сразу же оговариваются — столичный город в Moscow Racer достоверен настолько, насколько это вообще возможно. Говоря проще, все жители российской столицы с легкостью узнают знакомые места. Остальным можно будет просто воспользоваться Google Earth и оценить схожесть виртуального города с городом реальным.



Онлайновый Уголок КРИ

Компьютерных Игр 2008



Postal 3

Дальше разработчики отмечают, что Moscow Racer — это игра в первую очередь про спортивные гонки. И это значит, во-первых, что модели игровых спорт-каров максимально соответствуют настоящим (как раз сейчас решается вопрос покупки нужных лицензий), а во-вторых, никаких представителей Дорожно-Постовой Службы на трассах не будет. Единственное, что влияет на передвижение гонщиков, — это уличный трафик. Здесь прослеживается полная зависимость плотности транспортного потока от времени суток — если не хотите маневрировать в дневном дорожном заторе, то просто выберите ночь перед заездом. Ездить так будет намного удобнее, а вот любоваться игровым миром лучше все-таки днем. Только солнечный свет способен дать людям, играющим в Moscow Racer, возможность как следует оценить всю красоту их железных коней и все красочное великолепие окружения.

Личное знакомство с игрой подтверждает все возникшие догадки — девелоперы, пожалуй, слишком увлеклись моделированием Москвы и работой над графикой и чуть не забыли про все остальные игровые составляющие. Безусловно, визуально она выглядит просто замечательно. Но вот количество видов соревнований кажется слишком малым (спринт и кольцевые гонки), а игровая физика прихрамывает на все четыре колеса. В принципе, можно все это списать на слишком ранний билд игры, но факт останется фактом. Пока Moscow Racer — это больше виртуальный круиз по российской столице, чем яркий представитель "интерактивного автоспорта", коим его позиционируют разработчики. Ждем осени этого года и в глубине души надеемся на перенос, так как работать IRS-овцам еще есть над чем — второй "Лады" народ не выдержит.

Печкин по-американски

Как говорится, из огня да в полымя. Меняем виртуального водителя на виртуального почтальона, который, между прочим, уже и не почтальон вовсе, и отправляемся изучать Postal 3. Сорокаминутный забег по просторам города, лаконично именуемого Catharsis, удивил до глубины души и оставил в полнейшем смятении. Оказывается, теперь игрокам предлагают чуть ли не совсем другой сеттинг. Основной упор (sic!) сделан на "мирный геймплей" — проходя игру только таким образом, можно получить кучу веселых бонусов, в то время как "жестокий" вариант развития событий настроит весь огромный мир игры против Чувака.

Конечно, никто не запрещает геймерам после тяжелого рабочего дня усеять весь Catharsis трупами, но вот сам процесс умерщвления персонажей не принесет такого изощренно извращенного удовольствия, как раньше. Куда больше стеба дарит режим сюжетного прохождения, где вся соль заключается в выполнении не самых простых заданий. Стоит отметить, что многие из них так или иначе связаны с убийствами личностей, не нравящихся Чуваку, но обставлены эти смерти совсем по-другому. Вот взять хотя бы оружие: никаких котиков, насаженных на дуло автомата, здесь нет — их заменили ручные боевые барсуки (самый убойный агрегат в той версии, что представляли прессе для ознакомления) и пылесос, на деле являющийся самой настоящей грави-пушкой.

Короче говоря, сотрудничество "Акеллы" с Running With Scissors пошло "Посталу" на пользу. Третья часть является громадным шагом на пути к цели, которую поставили перед собой разработчики, — создание острой социальной сатиры, затрагивающей все аспекты жизнедеятельности человека.

Когда DOOM 3 встречает BioShock

После личного знакомства с творением Винса Дези сотоварищи случайно обращаем взгляд на плазменные панели, демонстрирующие проморолики "Акелловских" игр. На сей раз там показывают нечто до боли напоминающее DOOM 3. Округлив глаза, спешим к стенду игры Showdown: Scorpion и понимаем, что ощущения нас не обманывают. Первой же после приветствия репликой разработчик из студии B-COOL Interactive расставляет все по своим местам.

Главным ориентиром девелоперов на самом деле был пресловутый "Дум". Разумеется, сюжет воздерживается от цитат из первоисточника, а потому — ни слова про Марс. Все более приземленно. В смысле, действие происходит на планете Земля. В далеком и безрадостном будущем ученые создают новый нано-вирус, который становится угрозой для человечества. Дабы сие творение рук человеческих не попало в лапы террористов, российский секретный агент по кличке Скорпион внедряется в тщательно охраняемый научный комплекс под видом "еще одного человека для опытов". Стоит ли говорить, что как раз ДНК Скорпиона воспрепятствует действию вируса, и ученые поймут, что казачок засланный?..

Экспериментальный комплекс представляет собой сборище коридорных локаций, а выбранное для игровых событий время будущего позволяет разработчикам создать какое угодно оружие. В общем, полный "наш Думтри". Только вот классическую концепцию B-COOL-овцы решили разбавить "типа своими" оригинальными задумками — действие вируса оказывает благотворное влияние на подконтрольного персонажа. Он, как новогодняя елка, обрастает десятками разнообразных спецумений, среди которых есть, к примеру, полный контроль над разумом монстров (ничего не напоминает?). Нужно отметить, что покачивается это все как-то совсем по Биошоковски (даже устрашающего вида медицинский шприц не забыли!): насобирали спец-поинтов и вложили их в какую-нибудь полезную способность...

Правда, порадовал при знакомстве с проектом игровой движок, который, используя все новейшие достижения графических технологий, выдает достаточно качественную детализированную картинку. В остальном — вторичность, смешанная с плагиатом. Не самое лучшее сочетание.



Хочешь играть в "Ведьмочек" руками? Играй! Нестандартные методы читерства



Showdown: Scorpion

Защита от защиты

Напоследок пытаемся вытянуть из акелловских пиарщиков хоть какие-нибудь сведения о Disciples 3, но они ограничиваются только кратким заявлением о том, что игра "может быть выйдет до конца года". Бегло просматриваем оставшиеся игры — "Корсары: Город Потерянных Кораблей" уже давно пройдены и забыты, но "Акелла" зачем-то прихватила их на КРИ (видать, для заморских гостей, коих на выставке было полным-полно), "Архивы НКВД: Охота на фюрера" особого интереса не вызывают, а "Морской охотник" уже давным-давно изучен по многочисленным превью — никаких новых подробностей о проекте пиарщики не рассказали...

Слегка огорчившись по поводу отсутствия на стенде Disciples 3 — столько надежд возлагали на "Акеллу" — направляемся к ступенькам, ведущим в холл. По левую руку находится стенд Nival-а, но попасть туда не так-то просто: во-первых, нужно подписать соглашение о неразглашении увиденного, во-вторых, презентации "Аллодов Онлайн" проводятся только в строго определенное время, что явно не совпадает с расписанием автора этих строк.

Оглянувшись напоследок на ту часть КРИ-Космоса, что, по идее, должна была стать самым главным кладезем информации и фотографий, замечаем ютящийся в уголке стенд разработчиков StarForce. Напустив на себя гневный вид, бежим к ним, стучим кулаком по столу, вопрошая доколе будет твориться "защитный" произвол. Испуганный пиарщик — видать были уже посетители до нас — быстро-быстро начинает говорить о том, что разработана принципиально новая версия Старфорса, которая: а) избавит игроков от обязательной установки драйверов защиты и столь же обязательной перезагрузки после, б) вводит в обиход пользователей лицензионных дисков словосочетание "резервное копирование". На последнем стоит остановиться подробнее — оказывается, все игропродукты, защищенные Старфорсом (версии не ниже 5.5), будут запускаться и без диска в приводе — главное, после инсталляции зарегистрировать игру на сайте StarForce — уникальный серийный номер диска пройдет проверку, а в реестре сохранится информация об онлайновой активации. После этих недолгих манипуляций (по утверждениям PR-менеджера компании StarForce Technologies все это занимает секунд двадцать) диск становится совершенно не нужен. Его можно, скажем, отдать другу, не имеющему подключения к интернету, ведь игру с диска-то без онлайновой регистрации никто не отменял).

Желтый свет в конце тоннеля

Оказавшись в холле, принимаем решение спуститься в подвалы "Космоса" — туда, где на своем привычном месте расположился российский гигант-издатель 1С. Желтая глыба видна издалека, а по пути почти нет отвлекающих стендов — весь подвальчик отдан под нужды Creat Studious, которая демонстрировала свои консольные проекты. Единственное, что вызывало здоровое любопытство — это dance-movement project "Ведьмочки". Всем желающим предлагалось отплясывать на специальном коврике, повторяя движения персонажа на экране. Занятие, требующее недюжинной координации и скорости движений, пользовалось большим спросом у женской части аудитории КРИ — посмотреть на это было, как минимум, забавно.

Окончание на стр. 30



В "приставочном уголке" Grand Theft Auto IV, к сожалению, не было. Иначе это был бы самый посещаемый стенд:)

ИТОГИ

Конференция Разработчиков Компьютерных

Начало на стр. 28-29

Непонятно только, почему разработчики не озаботились проведением конкурсов, связанных с мероприятием — имеется готовый концепт (очкито после "партии" подсчитываются), благодаря которому посещаемость стенда могла быть в десятки раз больше, а градус веселья у всех гостей и участников Конференции Разработчиков Компьютерных Игр только возрос бы...

Блад. Капитан Блад (и ни слова о Majesty 2!)

У "желтых" можно было разжиться пресс-китом Majesty 2 (кроме пары скриншотов и заявления о том, что игра выйдет в 2009-ом, там нет вообще ничего) да посмотреть на устаревший морально и технически Ониблэйд, на давно зарелизившийся Death Track: Возрождение, убер-венценосную "Легенду о рыцаре" (лучше всяких мини-описаний о ней расскажет развернутая рецензия в ВР) и на консольную версию "Приключений Капитана Блада".

О последней и поговорим, так как по каким-то причинам из стана разработчиков перестали доноситься свежие вести о проекте. Не размениваясь на информацию о том, что игра являет собой интерактивное продолжение романа Рафаэля Сабатини, хватаем икс-боксовский геймпад и жмем "Продолжить Игру". Первые же секунды игры становятся невероятно тяжелым испытанием даже для человека, который привык не только к мышко-клавиатурному гейм-контроллингу. Относящаяся к жанру hack-'n'slash, игра натравливает на Блада десятки супостатов, которых необходимо как можно быстрее лишить жизни, иначе они лишат жизни главного героя. Где-то в пределах игрового экрана от врагов отбивается напарник подконтрольного персонажа — Питт. Получается это у него не слишком-то и удачно, но в результате двойных усилий напор пиратской шайки в конечном счете оказывается сломлен. По быстрому осваиваемся с управлением персонажем в мирное время и бежим искать новые приключения на свою пятую точку. Собственно, не успевает пройти хотя бы минута, как эти приключения находят главного героя сами — откуда ни возьмись появился новый отряд корсаров, которым Блад, видимо, очень сильно насолил. Эффектные комбо вкупе с огнестрельным оружием — это слишком серьезно для шайки неопытных флибустьеров. На смену этим поверженным прибегают новые, и так продолжается минут двадцать. Что сказать, жанровая принадлежность оправдана на все 100%.

Уже сейчас можно утверждать, что в конце 2008-го, когда подразделение 1С, гордо именующее себя "Морской Волк", выпустит-таки "Приключения Капитана Блада", игроки получат наполненный fun-ом под самую завязку слэшер, не брезгующий, помимо наземных битв, морскими заплывами и морскими же сражениями. Ждем, как говорится, с нетерпением.

Пища для ума, говорите? Полный сон разума!

На этой КРИ горячо ожидаемый "Анабиоз" отпочковался от стенда 1С и обзавелся собственным павильоном. Возле монитора журналистов привечали разработчики из Action Forms (авторы, между прочим, весьма неоднозначного "Вивисектора") — поговорить с прессой им было о чем.

Начали предсказуемо — с сюжета, который, без вариантов, и есть та основа игры, которая будет заставлять нас вновь и вновь запускать "Анабиоз" до тех пор, пока на экране не появятся финальные титры. Действие игры развернется на затерянном во льдах атомном ледоколе "Северный ветер". Постоянно появляющиеся "призраки" страшны лишь на самый первый взгляд, потом привыкаешь к тому, что они очень безобидны, люди, почти живые (не спрашивайте, что это значит), пугают своими речами, но именно благодаря им игрок находит свой путь в сюжетных дебрях. Количество таких "людей" зависит только от нас — игра иногда будет подкидывать сайд-квесты, направленные на возвращение в прошлое корабля, где можно повлиять на события, ранее ставшие причиной смерти того или иного члена экипажа.

Вторым предметом несказанной гордости, а заодно и основным геймплейным элементом является вода во всех трех своих агрегатных состояниях. Внутриигровая физика позволяет разработчикам реализовать в "Анабиозе" множество головоломок различной степени сложности. То есть, проходя игру, можно растопить подручными средствами толщу льда, сковавшую замок на нужной двери, и открыть ее; пройдя игру чуть дальше, можно будет превратить воду в пар, создав таким образом некое подобие дымовой завесы — это поможет игроку остаться незамеченным. Кстати, прятаться есть от кого — КРИ-шный билд щеголял трудно убиваемыми монстрюгами, которые, кстати, очень любят появляться на игровой сцене, когда их совсем не ждешь.

Единственное, что немного смутило — это графика. Потрясающие спецэффекты соседствовали с малополигональными моделями монстров, а детально прорисованная окружающая обстановка почему-то не хвасталась достоверными тенями. Action Forms-овцы настоятельно рекомендовали списывать это на сырую версию, но если учесть, что до осени времени осталось не так уж много (пара месяцев доработки и пара месяцев тестирования), то за техсоставляющую игры приходится невольно опасаться. Будет крайне обидно получить качественный русский хоррор-шутер, который всенепременно придется ругать за графику. В общем, разработчики обещали принять меры. Посмотрим, посмотрим...



Какие в России есть миловидные "ведьмочки"!



Анабиоз

Двойной удар

Превозмогая усталость и успокаивая себя тем, что осталось всего полдесятка требующих внимания проектов, возвращаемся в холл, в который, как оказывается, ведут все дороги. Фотографируем на память улыбчивых стюардесс "Буковских авиалиний", как нельзя кстати угощающих всех бодрящим кофе, и, пройдя десять метров, переступаем порог красно-белого павильона, где демонстрируются такие игры, как сетевой Frontlines: Fuel of War (наши впечатления вы уже читали в предыдущем номере ВР), монструозный destruction-racing Sledgehammer, Collaps (постапокалипсис из Киева) и абсолютный новичок экшен от третьего лица "Симбионт".

Collaps поразил в самое сердце. А секрет такого успеха кроется в совершенно безбашенном игропроцессе. Диковинная и, что главное, безумно добротная геймплейная смесь ближнего боя (когда герой исполняет очередное фаталити, кровь убиенного заливает почти весь экран) с дистанционными перестрелками уже безо всяких наворотов способна надолго стать "Нашим Всем". А уж если добавить к этому целых четыре магических умения главного героя, то от Коллапсовской свистопляски натурально невозможно оторваться! Какой, простите, сюжет о глобальном катаклизме, уничтожившем почти все население Центральной Европы, и поисках пропавшего родственника главного героя? У нас там двадцать шесть монстров безнаказанно по улице гуляют! Вот сперва с ними разберемся, а там уже и квестовый журнал почитаем. Может быть.

Компьютерная консольность

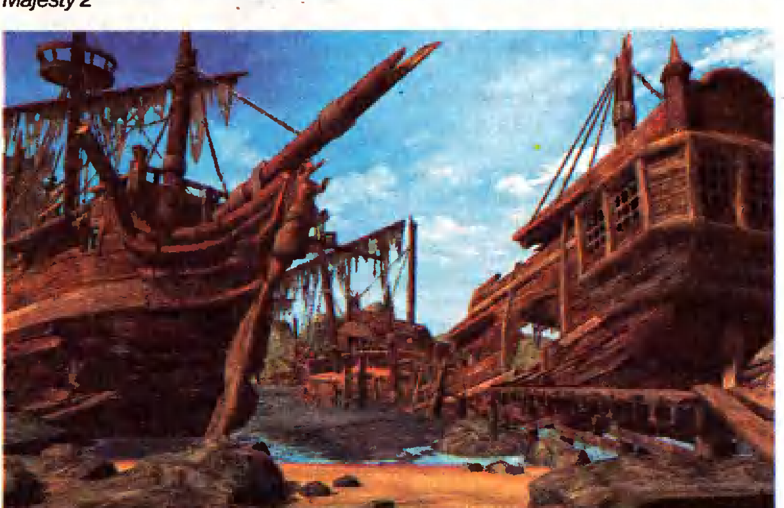
Прежде чем покинуть стенд Буки, нужно еще и с претендентом на звание "Самого Нестандартного Проекта" ознакомиться — все же не так много на КРИ было соискателей этой награды. Памятуя об этом, озираемся по сторонам в поисках свободного компьютера, на котором можно запустить "Симбионта" (работники "Буки" решили, что нерационально ставить для каждой игры по одному компьютеру, а потому на рабочем столе каждой "гейм-машины" были ярлычки всех Буковских проектов — каждый волен выбрать игру на свой вкус). Как только оный найден, готовимся выслушивать почти что целую лекцию от Targem-овцев, смотреть "типа учебный" игровой ролик-пособие и лишь только потом получаем доступ к мышке и клавиатуре.

Все эти долгие введения здесь абсолютно ни к чему. Оригинальности в "Симбионте" примерно столько же, сколько в "Войне и мире" смайликов! Затертый до дыр сюжет о нападении коварных инопланетян на беззащитную Землю вызывает зевоту. Подконтрольный персонаж — вы не поверите! — спаситель всего человечества. Концептуальность так и прет, правда?

Дальше оказывается, что игра — это простейший одноклеточный слэшер, который от своих многочисленных собратьев отличается только тем, что главному герою доступны разнообразные мутации. Суть сего элемента в том, что в определенный момент игрок сможет получить из убитого



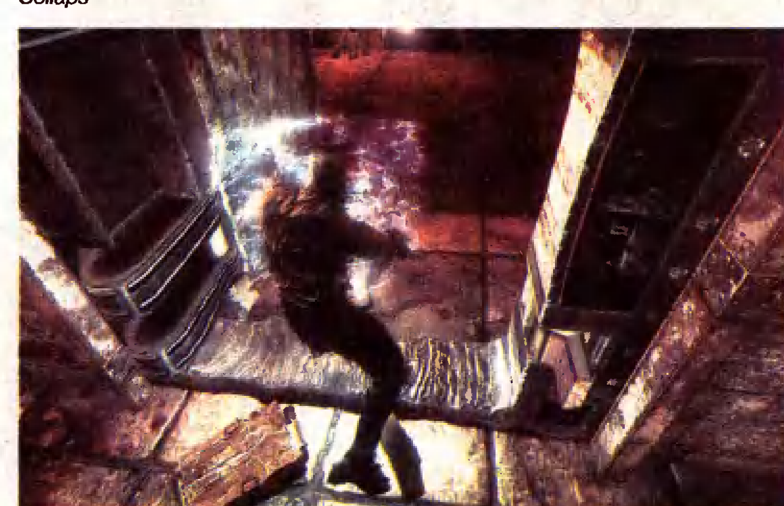
Majesty 2



Приключения Капитана Блада



Collaps



Симбионт

Игр 2008

монстра таинственную субстанцию, которая, при употреблении ее главгероем, дает последнему все навыки и способности, которыми обладал поверженный инопланетянин. Пресловутый ролик показывал разнообразные способы прохождения одного и того же уровня: в обычном режиме игрок не может пробежать мимо двух турелей, а потому можно или окружить себя прозрачной броней, от которой пули будут рикошетить, или замедлить время, на первой космической промчавшись мимо орудий.

При личном же знакомстве с "Симбионтом" оказалось, что таких просторов для фантазии в КРИ-билде нет. Будут ли в финальной версии — большая загадка. Единственное, что в пресс-демо требовалось от игрока — это тотальный геноцид инопланетных насекомых-переростков. Забавы ради можно было выстраивать "генные цепочки", а потом воспользоваться каким-нибудь одним alien-навыком, но мини-игра с клетками ДНК настолько сложная и долгая, что, право слово, проще было не тешить свое любопытство.

Решив напоследок оценить графику, ваш покорный, будучи искренне уверенным в том, что Симбионт — это чистой воды кроссплатформенный игропродукт, рассчитанный на неприхотливых казуалов, осмеливается спросить у пиарщицы насчет платформ, на которых игра выйдет. Падаем с мягких буковских стульчиков, друзья! Гневный взгляд, представительницы Targem Games объясняет все без лишних слов. Оказывается, Симбионт — это чистокровный PC-эксклюзив! Ничего, что он выглядит хуже проектов полуторалетней давности! Зато представьте только, сколько игроков смогут в него поиграть! "Доступность качественной игры народу — вот наш главный козырь", — заверила пиарщица. Смущаясь, умалчиваем о том, что даже обладатели слабых по нынешним меркам компьютеров навряд ли оценят такую заботу. Заботу угловато-размытую, плохо текстурированную и напрочь лишенную хоть каких-нибудь заигрываний с динамическими источниками света, а значит и с динамическими тенями.

Проверить, не ошибаемся ли мы, можно будет осенью...

Сиквеллизации вопреки...

После направляемся к Business Lounge, где расположилась "Ярмарка Проектов", а также все игровое отделение "Нового Диска". Забавный стенд, озаглавленный слоганом "лучшее — детям", нас особо не интересует, хотя ознакомиться с ассортиментом детских игр ничто не мешает. Насчитав порядка пятнадцати новых проектов, ориентированных на самых маленьких компьютерных игроков, отмечаем предсказуемую тенденцию — все они являются в первую очередь обучающими тому или иному предмету (арифметика, рисование, музыка), и только потом — развлекательными продуктами. Дети лучше понимают многие вещи именно в процессе игры, утверждают психологи. А потому мы всей душой надеемся, что "Новый Диск" не забросит "детское" направление — помимо прямой пользы (обучение), детские игры все-таки ограждают маленьких геймеров от слишком взрослых проектов.

Второй новодисковский стенд посвящен исключительно паблишерским делам — локализациям западных хитов и "нашим" проектам, изданным силами НД. Поговорить о каких-то конкретных играх не получается — на КРИ за редким исключением не приехали разработчики проектов этого издателя. Немного помучив пиарщика НД и вытянув из него информацию о том, что такие неординарные проекты, как "Сублюструм" и "Тургор", взятые Новым Диском под чуткую опеку, — это не случайность, а целая тенденция (пиарщик утверждал, что отныне все неординарные проекты будут издаваться только под лейблом ND Games), оставляем в покое и начинаем выискивать разработчиков Тургора.

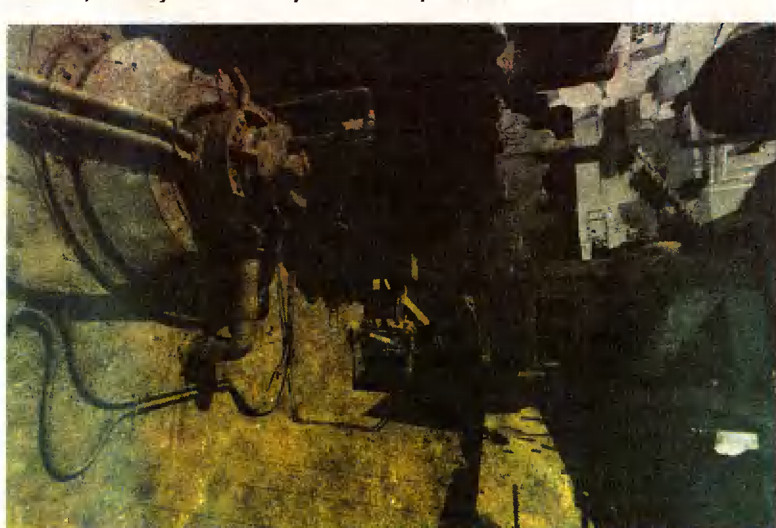
Еще не зная, насколько гениален Ice-Pick-овский проект, в почти приватной обстановке беседуем с девушкой из команды разработчиков, выясняя многочисленные подробности относительно Тургора. Затем, используя все свое журналистское обаяние, убалтываем ее до такой степени, что она проговаривается о третьем по счету проекте студии, который будет еще креативнее и арт-хауснее предыдущих! Успеваем выпытать достаточно многое о новой игре "Ледорубов", судорожно делая пометки в блокнотах — не дай Бог забыть, чему посвящена игра — когда пиарщица неожиданно умолкает, сообщая, что рассказала лишнее. После нескольких просьб не публиковать сведений о том, что в цехах самой необычной российской геймдевелоперской студии кипит работа над новым шедевром, соглашаемся и двигаем дальше.

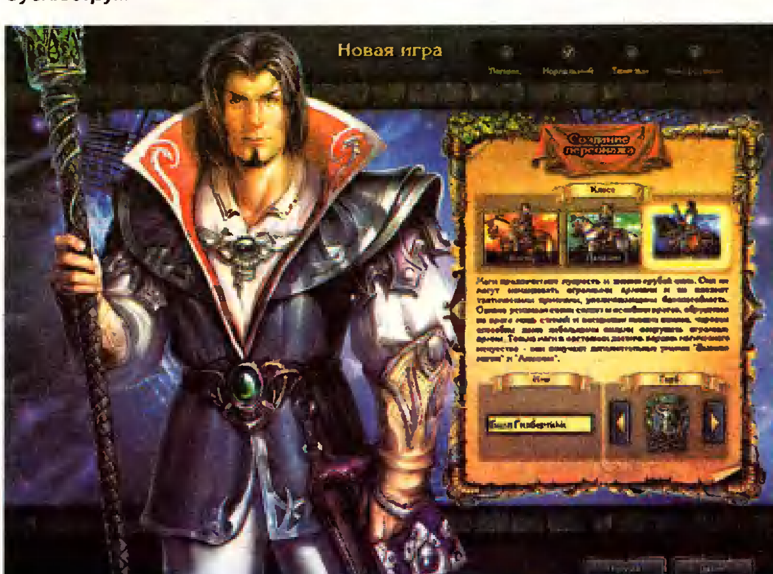
Оригинальности навстречу

Остался последний рывок — второй проект Нового Диска обосновался в полушаге от собрата по оригинальности. Только вот в отличие от "Тургора", "Сублюструм" мог похвастаться собственным стендом, а не столиком-закутком в павильоне НД. И, к слову, "уголок Сублюструма" был самым атмосферным, на наш взгляд, игровым стендом на всей КРИ-2008. Хотя получить хоть какое-то представление об игре после его посещения не представлялось возможным. Что поделать, информативности разработчики предпочли зрелищность и антураж. Поставленной цели они, несомненно, достигли — редкий посетитель выходил из чрева темной комнаты с улыбкой на лице. Пугающий эксперимент с двумя металлическими стержнями-электродами и тревожной игровой музыкой поначалу заставляет замереть в кресле. А лишь потом приходит понимание: чем больше "подопытный" нервничает, тем тише и невнятнее слышна речь



Надпись на плакате могла обмануть только самых наивных. Самые же смелые, дерзнувшие заикнуться насчет денег, вынуждены были разобрать и собрать автомат, чтобы уложиться в армейский норматив.


Сублюструм



King's Bounty. Легенда о рыцаре

профессора. Если же журналисту удается полностью расслабиться, то прозвучит короткое послание одного главного героя Сублюструма второму — собственно, с этих слов для игроков 25-го мая и начнется погружение в мир детища Phantomery Interactive.

Между прочим, невозможность поиграть в Сублюструм на КРИ компенсируется свободно раздаваемой разработчиками "почти полной" версией игры. Почти — потому что до момента официального релиза издатель в лице "Нового Диска" строго-настрого запретил показывать публике внутриигровые ролики. Пытаясь заткнуть свое любопытство (что же такое оригинальное в них сокрыто?), беседуем с очень словохотливым парнем, входящим в команду работников Phantomery Interactive.

Самое интересное, что будет в игре, по его словам — это попытка найти баланс. Мы играем со временем — меняем события в прошлом, прямо влияя на настоящее. "Эффект бабочки" не заставит себя долго ждать — не факт, что игроку, наворотившему благих дел в прошлом, удалось выбрать меньшее из зол. Еще игрокам дозволяется "обрабатывать" пространство — передать словами суть сего действа практически невозможно. Впрочем, попробовать все же можно: в результате "милой" мозговыкручивающей мини-игры половина игровых зданий может оказаться без стен, межэтажных перекрытий и т.д. Пока, правда, неизвестно, проявляется ли в этом какая-то строго определенная линейность, или игрок сможет менять сей психоделический мир по своему усмотрению...

Подводя же черту под описанием "Сублюструма", можно сказать, что после Тургора он будет восприниматься уже не таким экстраординарным, каким раньше его себе представляли любители креативных проектов. Хотя неупомянутые выше игровые компоненты — слегка детективный сюжет о грани между жизнью и смертью, спасаемая только стилизацией графика (технологически — чуть ли не самый слабый проект, который мы видели на КРИ), да невероятные звуковые эффекты — реально работают и создают нужный для погружения в игру градус интереса. В общем, ждите конца мая — тогда сами сможете оценить "Сублюструм" по достоинству, а заодно и сверите наши ощущения со своими.

Финиш!

Тем временем, экскурсию по "Космосу" уже теоретически можно считать законченной. По пути к выходу обходим "Ярмарку проектов", замечаем компьютер с запущенным на нем Timeshift-ом — это значит, что где-то неподалеку болтаются пиарщики Saber Interactive, разглядываем уморительную малобюджетную забаву под названием "Три Богатыря", изучаем все многообразие казуальных игр на стенде Alawar Games, с улыбкой на лице принимаем из рук представителя Autodesk диск с триальной версией 3ds-Max 2009 и — это куда более знаменательно — шарик йо-йо (ими участники Конференции забавлялись все три дня — разработчики, соревнующиеся в четкости управления игрушкой, то еще зрелище!:), заглядываем в павильон, где представляют только проекты для Nintendo DS, и, наконец, выходим в холл.

Впечатлений после Конференции Разработчиков Компьютерных Игр — целый необъятный океан. Помимо парочки нареканий к организаторам (например, сдать куртки в "малый" гардероб было невозможно из-за "нехватки мест", а таскать с собой — сущее наказание; при этом главный гардероб "Космоса" по каким-то необъяснимым причинам не работал), можно посетовать на то, что некоторые российские разработчики и издатели (остро не хватало Руссобит-М и Soft Club) проигнорировали-таки выставку. Далее — достаточно спорные с геймерской точки зрения победители КРИ-Awards (полный список лауреатов неподалеку).

В остальном же впечатления положительные — для прессы и гостей КРИ-2008 была без пяти минут локальным раем. А это значит, что в следующем году в апреле мы вновь переступим порог "Космоса", чтобы окунуться в мир высоких игровых технологий, эксклюзива, дружелюбия и веселья.


Солдат Красной Армии в кроссовках и с ноутбуком



Вход в обитель "Белого Волка", где хозяева привечают каждого заглянувшего журналиста.

Обладатели слонов

Лучшая компания-разработчик — Nival Online
Лучшая компания-издатель — Акелла
Лучшая компания-локализатор — Новый диск
Приз от индустрии — Андрей Кузьмин (KranX Productions, CEO, генеральный продюсер)
Приз от прессы — Дмитрий Гусаров (Katauri Interactive, генеральный директор)
Лучшая зарубежная игра — Granado Espada
Лучшая игра для портативных платформ — Robocalypse
Лучшая консольная игра — Приключения капитана Блада
Лучшее звуковое оформление — Sublustrum
Лучшая технология — Dagor Engine 3.0
Лучший игровой дизайн — King`s Bounty. Легенда о рыцаре
Лучшая игровая графика — S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Лучший дебют — Moscow Racer
Лучшая casual-игра — Веселая ферма
Лучшая онлайн-игра — Аллоды онлайн
Самый нестандартный проект — Симбионт
Лучшая стратегическая игра — Операция "Багратион
Лучшая action -игра — Коллапс
Лучшая приключенческая игра — Sublustrum
Лучший симулятор — IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
Лучшая ролевая игра — King`s Bounty. Легенда о рыцаре
Лучшая игра без издателя — Три богатыря
Лучшая игра — King`s Bounty. Легенда о рыцаре
Приз зрительских симпатий — King`s Bounty. Легенда о рыцаре

АНОНС

Tomb Raider: Underworld

Жанр: *экшен*
Разработчик: *Crystal Dynamics*
Издатель: *Eidos Interactive*
Похожие игры: *Tomb Raider, Prince of Persia*
Платформа: *PC, PS 2, PS 3, Xbox 360, Wii*
Дата выхода: *4 квартал 2008 года*



После выхода Angel of Darkness, сериал о приключениях авантюрной Лары Крофт многие принялись хоронить. Игра определенно не удалась, исказив все основные достопримечательности прошлых частей. Было заметно, что Core Design уже порядком устали от Tomb Raider и им срочно нужна передышка. Издатель проекта Eidos Interactive, вняв недовольным возгласам, принял решение, что создавать продолжение будет Crystal Dynamics, к разработке подключили Тоби Гарда — человека, собственно придумавшего Лару Крофт, и анонсировали Tomb Raider: Legend. Проект увидел свет в 2006 году и был отлично принят как фанатами, так и прессой. Игра разошлась очень неплохим тиражом, и совсем недавно стало известно, что в разработке находится восьмая часть франчайза под названием Tomb Raider: Underworld.

Новые приключения Лары будут связаны с неким порталом, открывающимся в строго определенное время и якобы ведущим в потусторонний мир. Также расхитительница гробниц продолжит поиски своей матери, с которой она любопытным образом столкнулась в конце Legend, и пытается спасти мир от конца света, намеченного по календарю Майя на 2012 год. Главная героиня, как и раньше, посетит не один десяток достопримечательных мест, по слухам, она побывает даже в Ватикане и на территории Бермудского треугольника. Вообще если судить по названию, несложно догадаться, что в новых приключениях мисс Крофт немало времени проведет за исследованием подземелий и таинственных катакомб под известными на весь мир архитектурными творениями.

Главная задача девелоперов заключается в том, чтобы игрок полностью погрузился в мир Tomb Raider: Underworld, почувствовал, что он находится там — за стеклом экрана монитора. Эффекту присутствия должны послужить многочисленные элементы, старательно вплетенные авторами в концепцию игры. Новая часть делается с упором на интерактивность и реализм, из сериала исчезнут многие аркадные части, на смену которым придут приближенные к реальности атрибуты, вроде возможности поскользнуться и сорваться с уступа. Лара сможет испачкаться — и это отобразится на модели главной героини. Если же пойдет дождь, то, по завереньям авторов, вся грязь смоется. То же самое произойдет, если Крофт окунется в какой-нибудь водоем. После дождя с земли исчезнут и следы, натоптанные главной героиней во время беготни по локации.

Продумывая концепцию, разработчики решили отказаться от кишкообразных, линейных уровней. Теперь локации станут представлять собой большие открытые для свободного исследования полигоны. Тем самым Crystal Dynamics хочет добавить сериалу свободы, дать игроку возможность выбора. К пройденным этапам мы сможем вернуться и увидеть, что хаос, который мы оставили после себя (повсеместно разбросанные трупы людей и животных, например), никто чудесным образом не прибрал — все останется на своих местах. Плюс разработчики обещают добавить взаимодействия с окружением. Для решения множества задач нам придется с умом использовать архитектуру уровней, правильно применяя введенные новшества. Так, например, Лара сможет сама вставлять шесты в щели и выполнять на них разномастные акробатические этюды, коими она всегда славилась.

Противники теперь не просто тупые куклы, периодически атакующие Лару Крофт, чтобы игрок отдохнул от решения головоломок и преодоления препятствий, а вполне опасные враги, способные нанести героине существенный урон. Если супостатов много, то они будут стараться окружить нас, если же почувствуют, что проигрывают бой — попытаются убежать.

Подвергнется доработке боевая система и режим стрельбы. Мы сможем стрелять из двух пистолетов сразу (притом по разным целям), если же Лара держится за какой-нибудь уступ, то она все равно сумеет выхватить одну пушку и палить из нее по противникам. Впрочем, и без оружия расхитительница гробниц не беспомощна, ведь в числе ее новых умений значится отменное владение приемами ближнего боя. Авторы утверждают, что главная героиня сможет бить руками, ногами, совершать головокружительные приемы и захваты. К тому же при желании реально поднять с земли палку или камень и уже с помощью такого примитивного оружия избавляться от врагов.

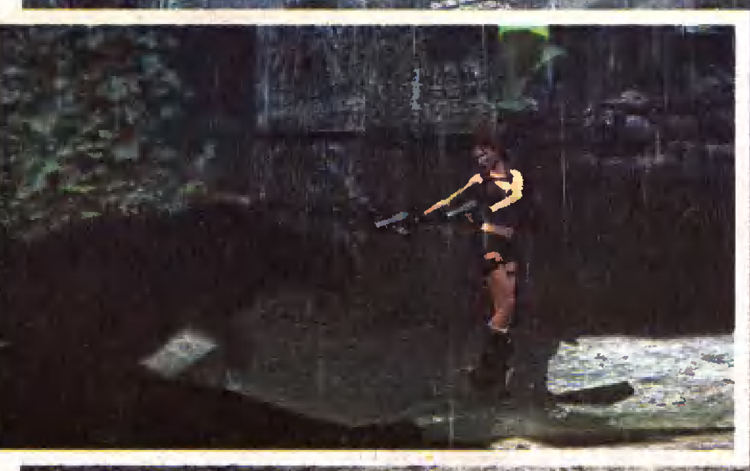
Нельзя не упомянуть и отличный движок Underworld. Игровые объекты прекрасно детализированы, и без того симпатичная Лара получила инъекцию полигонов и теперь выглядит еще краше и естественней. Окружение стало реалистичней и все больше напоминает настоящий мир, а не блеклую пародию на него. Был анонсирован и стандартный комплект вкусностей вроде правильных теней, первоклассного освещения, шикарного дождя (кстати, большинство скриншотов демонстрирует главную героиню исключительно под ливнем) и движений, создаваемых при помощи motion capture и насчитывающих около 1000 различных выкрутасов.

Поработала Crystal Dynamics и над лицевой анимацией: расхитительница гробниц научилась хмуриться, злиться, улыбаться — в общем, проявлять все основные человеческие эмоции. При том, по словам девелоперов, выражение лица Лары Крофт будет меняться в зависимости от игровой ситуации. Так, по скриншотам видно, что во время стычки с противником она злится, а при карабканьи, например, по скалам — максимально сосредоточена. Тем не менее, даже учитывая обещания Crystal Dynamics, Underworld нельзя назвать полноценным переосмыслением сериала, это скорее тотальный апгрейд основных механизмов, попытка подружить Лару с физическими законами нашего мира. Настоящая революция еще впереди.

После выхода Tomb Raider: Legend следить за развитием именитого франчайза становится все интересней. В основном из-за того, что сериал о приключениях Лары Крофт благодаря стараниям Crystal Dynamics медленно, но уверенно эволюционирует. Главная героиня обучилась новым умениям, окружающему пространству добавили интерактивности, а игровой процесс разбавили дозой реализма. Как разработчики реализуют все свои обещания, узнаем уже в конце этого года.

Антон Жук





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.
Подписано в печать 7.5.2008 г. в 21.00.

Тираж 25 325 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 2406.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12